# ANIME LAND

NUMÉRO 7

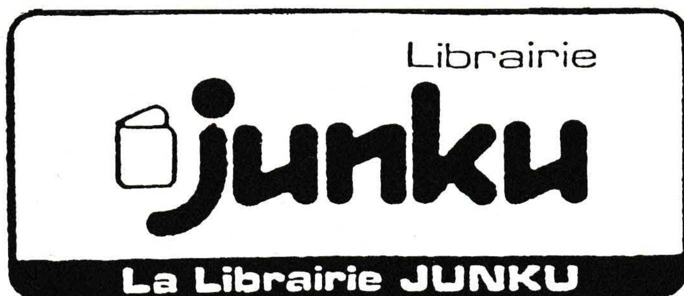


**DOSSIER : ORANGE ROAD**

**BILAN DE LA RENTRÉE**

**NAUSICAÄ - DRAGON BALL Z - TINTIN**

ISSN : 1148-0807 (Bimestriel année 1992 - 28,00 Frs)




- MANGAS, CD, REVUES JAPONAISES
- ANIME GOODS (posters, papéterie, etc.)
- K7, VIDÉOS sur commande

**Les BD originales de :**

*LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE*
*DRAGON BALL Z*
*NICKY LARSON*
*KEN LE SURVIVANT*
*MAX ET CIE*

**sont à votre disposition !**

**Pour la vente par correspondance, demandez notre liste joint avec une enveloppe timbrée libéllée à votre adresse.**




***262, Rue Saint-Honoré 75001 PARIS***
***Tél. (16-1) 42.60.89.12***
***Fax. (16-1) 49.27.04.84.***
***Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanche et Fête.***

GEGE le CHINOIS ·
MARSEIL CAFE · L'OMBRE DE SAJHO · VOYAGE POUR TOUS
LA PASSERELLE
26 rue des 3 MAGES 13006
14h30 - 19h : 91 42 26 07

**MARSEILLE**

MANGA
& COMICS

ACHAT - VENTE

*MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL*

*POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER, VEUILLEZ JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBRÉE, LIBÉLLÉE À VOTRE ADRESSE.*

LIBRAIRIE TOUTENCARTOON




BANDES DESSINÉES,
d'occasions et neuves
COMICS-POSTERS-MANGAS
Ouvert de 13h00 à 19h00
sauf le lundi

# ANIME LAND 7

**ANIMARTE**
15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS
Minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND

## EDITORIAL

*Mince, fini les vacances, fini le soleil, voici la période des pluies et des études... Et bien, faudra s'y faire, et nous ferons tout pour que vous puissiez continuer à apprécier l'univers du DA en notre compagnie. Au programme dans ce numéro, le peu de nouveautés de la rentrée et ce qu'annoncent pour l'année à venir les chaines françaises, la suite de Dragon Ball et de VIDÉO GIRL AI, un Abécédaire du D.A. et surtout un dossier KIMAGURE ORANGE ROAD.*

*Ce dernier nous a donné du fil à retordre mais nous pensons que cela en valait la peine. Parmi les activités de notre équipe, différents voyages à l'étranger vous permettront dans les numéros à venir de découvrir de nouvelles conventions et projets de publication. De telles réunions ne pouvaient nous laisser indifférents et du côté français différentes conventions sont prévues. La librairie TONKAM invite les visiteurs de la BD EXPO du quai d'Austerlitz à une projection de DA (nous en parlerons dans le No8), l'association SUMI organise sa convention (limitée à ses adhérents) à Lyon, et le deuxième trophée de l'IDRAC doit avoir lieu avant la fin de l'année. ANIMARTE y collabore comme la dernière fois, vous trouverez tout les renseignements dans la page réservée à l'association...*

*Un événement très important pour nous tous se produit ce mois-ci : AnimeLand publie des articles sur le D.A. japonais dans la revue "Les années laser", et à chaque numéro nous vous présenteront une selection des meilleures sorties en disque laser. Sa très large diffusion permettra au grand public interessé par la vidéo laser d'avoir un aperçu sur l'animation et par là même de casser tous les préjugés stupides qui sévissent sur la production nipponne. Et pour réconcilier les fans de D.A. de tous genres, nous vous proposons un petit tour du côté des productions HANNA et BARBERA, une vue incontournable pour quiconque respecte la grande période du D.A. américain...*

*A très bientôt et bon voyage dans le monde de l'animation...*

*Le rédac'chef.*

## Anime Land 7



ANIMELAND N 7 Octobre/Novembre 92, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION, EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE. DIRECTEUR DE PUBLICATION : Cedric LITTARDI, REDACTEUR EN CHEF : Yvan WEST LAURENCE. CLAVISTES : Philippe LHOSTE, Valérie BOURBON, Christelle DESHAYES. ILLUSTRATEURS : Frederic BRON, Patrick DOAN, Marc CREVISY et les "carottes animation". REDACTEURS : Cedric LITTARDI, Christine BROUILLARD, J.B. SILVESTRE, Nicolas RIMBERT, Valérie BOURBON, Effer, Vidéo boy AKI, Olivier, HERMES, HIKARU. Remerciements à tous ceux qui contribuent à l'élaboration de notre journal. La couverture est tirée de la série KIMAGURE ORANGE ROAD et est copyright STUDIO PIERROT. Cette publication étant succeptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait!) nous vous prions de bien vouloir nous excuser à l'avance des éventuels désagréments que cela pourrait causer. Les opinions exprimèes dans les colonnes du journal n'engagent que leurs auteurs. Pour toute correspondance ou demande d'abonnement veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS ; Minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND. La reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation écrite de leurs auteurs et de l'éditeur. Imprimé par JD IMPRESSION, 68 rue BRILLAT SAVARIN 75013 PARIS. ISSN-1148-0807. No de comission paritaire, 73896. Dépot légal à parution. Et surtout n'oubliez pas de fermer la porte en sortant... le redacteur fou.

# BILAN DE LA RENTRÉE 92

Rentrée scolaire est aussi synonyme de nouveautés ; après un bon mois de mise en place, il est temps de faire un petit bilan de tous ces évennements.

## TF1

a) CLUB DOROTHÉE

L'émission a repris ses petites habitudes : toujours pas de DA les soirs de semaine et les grands classiques du mercredi qui continuent (DRAGON BALL Z, NICKY LARSON, LE PETIT CHEF).

La grande nouveauté de cette rentrée c'est, bien entendu, l'arrivée le mercredi matin de RANMA 1/2 ; évidemment, c'était prévisible, la série n'a pas échappé aux saucissonnage habituel, réduisant le premier épisode de plus de quatre minutes ! Enfin, nous n'allons pas revenir une fois de plus sur ce problème, il vaut mieux se dire que c'est toujours mieux que rien . C'est tout de même nettement plus appréciable de voir cette série culte en français et il faut reconnaître qu'elle a subi un traitement de faveur au niveau du doublage (dans une première version RANMA SAOTOME s'appelait RAPHAEL DURACUIRE !!!).

Certaines séries vont se terminer d'ici peu ( Juliette, Olive et Tom) et d'autres inédites devraient les remplacer :

-Moeru top striker ("L'école des champions" en France), série japonaise sur le football dèssinée par YOSHIHIRO OKASEKO - character designer de CAPTAIN TSUBASA ( Olive et Tom) - et qui vient de se terminer au Japon.

-Sophie et Virginie, 26 nouveaux épisodes.

-Les jumeaux du bout du monde, 2 nouvelles séries de 26 épisodes chacunes.

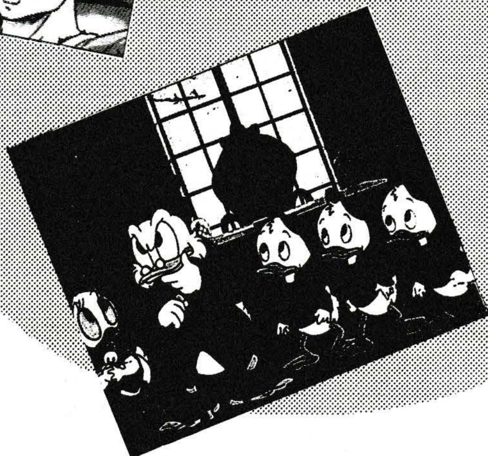
-Les misérables, 26 épisodes 100 % français dans la même lignée que les deux séries citée plus haut, dont le titre évocateur donne une idée de l'animation (HAHAHAHAHA).



NICKY LARSON



DRAGON BALL Z



b) CLUB DOROTHÉE AVANT L'ÉCOLE.

Quelques nouveautés :

-CAPITAINE N où comment faire un spot publicitaire de 20 minutes pour des jeux vidéos. Et dire que les abonnés de canal + avaient déjà payés pour voir ça !

-La planète des étoiles : nouvelle production de la société Télécable/Téléscreen (Alfred J.KWACK, les Moomins). Les Schtroumpfs version extra-terrestre !

c) DISNEY CLUB

Arrivée chaque dimanche de la dernière série DISNEY, Mister MASK. Toujours dans la lignée "La Bande à Picsou" (Duck tales), "Super BALOO" (Spin tale), une série bien gentille et pas trop mal faite. Mister MASK est un canard vengeur masqué habitant au sommet du célèbre pont suspendu de Los Angeles.

## FRANCE 2

a) SPARADRA

Comme chaque année, l'émission d'Eric GALLIANO change de nom mais pas de dessins animés : les éternels Schtroumpfs, les Tiny Toons et une semi-nouveauté, Captain PLANET, DA écologique américain (diffusé deux fois sur C+) dont la gamme complète et non-polluante des jouets font le dégoût des enfants. Une bonne vingtaine de minutes de bonne morale pour le peuple le plus sâle de la planéte.

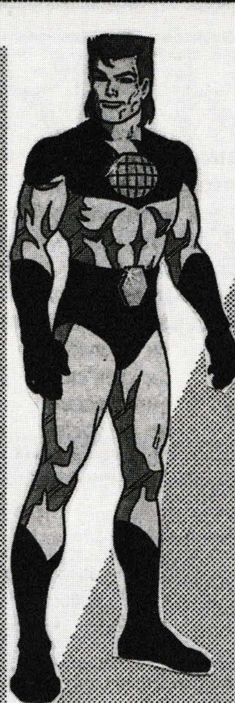
b) HANNA BARBERA DING DONG

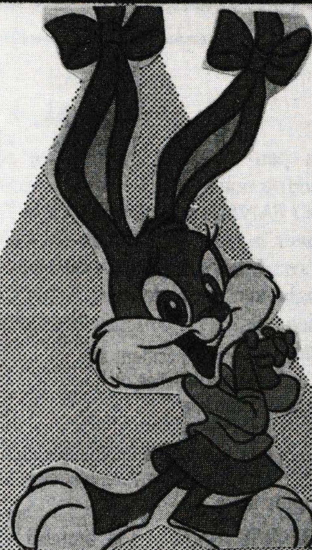
Deux nouveautés quand même cette année parmi les dernières productions des studios HANNA-BARBERA :

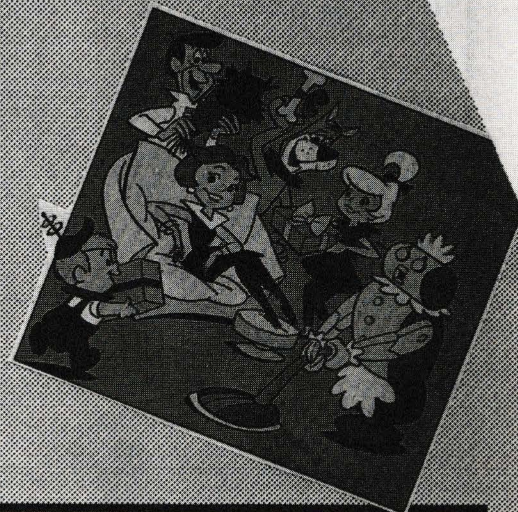
-YO-YOGI ; ou les aventures de YOGI l'ours en plus jeune avec la participation d'un petit DIABOLO et d'un petit SATANAS.

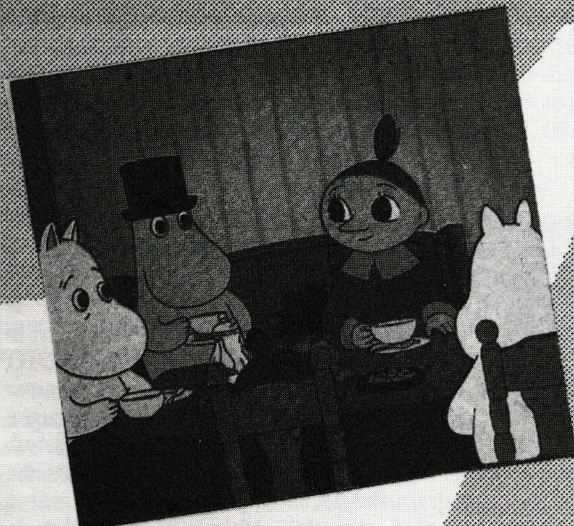
-Les JETSONS ; dans le même style que les PIERREAFEU mais l'histoire se déroule dans le futur. Tiens, aurons-nous droit plus tard au film qui est sorti cette année aux USA et au Japon ?

FRANCE 2 annonce aussi un DA sur Robin des Bois. Il y a fort à parier que ce soit la version dont déjà 6 épisodes sont sortis en vidéos cassettes, en l'occurence une coproduction HANNA-BARBERA et FRANCE ANIMATION.












## FRANCE 3

Toujours présentée par le sympathique animateur de Télétoon, "C'est LULO" s'installe déjà chaque matin, 7 jours sur 7, de 7H30 à 8H00. On y retrouve les Moomins (voir article dans le No5 d'AL) déjà diffusé sur CANAL +.

A part ça, (ben moi ça va...) on remarque un grand nombre de nouveautés mais destinées cependant pour les plus jeunes et d'origine française ou américaine :

-Où est Charlie ? DA américain produit par DIC bien réalisé, avec des images d'Epinal, vous avez une minute pour retrouver Charlie dans cette page...

-WIDGET, coproduction américaine et coréenne.

-FANTASTIC MAX, SATELLITE CITY, CHLOROPHYLLE, une ribambelle de série écologique, c'est la mode !

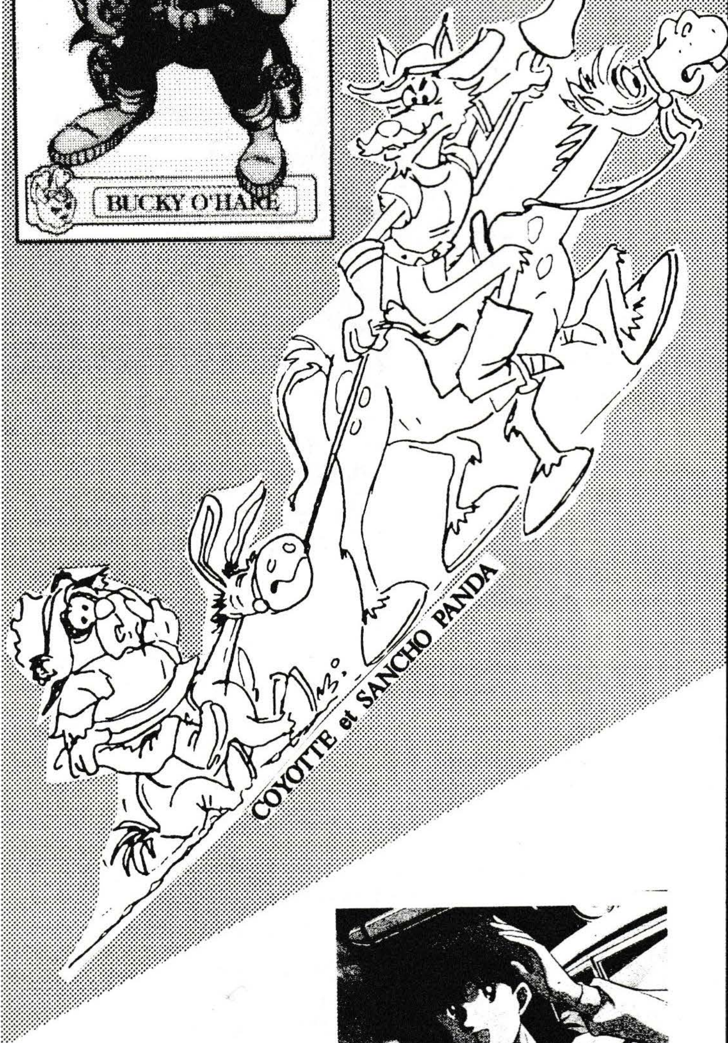
-IL ÉTAIT UNE FOIS LES AMÉRIQUES... c'était prévu, la dernière série d'Albert BARILLE devait venir sur FRANCE 3 aprés CANAL +. Notons quand même que le style des dessins et de l'animation n'ont pas tellement évolué, pour ne pas dire régressé, depuis il était une fois l'homme... et que l'histoire commence à avoir une odeur de réchauffé.

-TINTIN, qui revient pour les derniéres histoires inédites toujours le mardi soir (Voir notre article dans ce même numéro).

## CANAL +

Un peu décevant pour cette rentrée car la chaîne n'a proposé aucune nouveauté à part les aventures de DON COYOTTE et SANCHO PANDA commencées à la fin de l'été. Prochainement devrait arriver la nouvelle série de FRANCE ANIMATION (NON... SI !) : le 5éme Mousquetaire produit par Christophe IZARD (vous me reconnaissez ? et pourtant ....), un personnage dont Alexandre DUMAS nous aurait caché l'existence mais qui serait le personnage clé de l'histoire.




## M6

C'était la grande surprise de cette rentrée 92. La chaîne des jeunes se remet enfin à diffuser des DA. M6 KID, c'est déjà une demi heure du lundi au samedi mais aussi deux heures le mercredi et le samedi. Le plateau de l'émission est produit entre autre par Xavier COUTURE, ancien directeur des programmes jeunesse de LA CINQ, ce qui explique l'arrivée de séries diffusées ou coproduites par la défunte chaine : BUCKY O'HARE, BARNYARD COMMANDOS, DRACULITO, toutes ces séries sont produites par IDDH, grand distributeur et producteur français qui a aussi amené sur M6 MOI RENART et CLEMENTINE.

On retrouve par ailleurs d'autres séries très variées:

- THE HAMMER MAN et NEW KIDS ON THE BLOCK :

encore deux nouveautés américaines dont on aurait pu se passer; si la chaîne a voulu se rapprocher de sa vocation musicale, il y a, à mon avis, une multitude d'autres séries sur la musique bien meilleures que celle-ci.

- MEZGA FAMILY : une assez vieille production hongroise.

- CHRISTOPHE COLOMB : un bon point pour M6 ! Cette coproduction du circuit habituel Suisse/Espagne/Italie/ Japon qui avait déjà fait LE LIVRE DE LA JUNGLE n'est même pas encore passée au Japon. Un épisode chaque Samedi vers 9h00. L'animation et les dessins sont néanmoins assez moyens.

- GRAINE DE CHAMPION : dix bons points pour M6 ! Ce DA sur le foot a commencé au Japon en avril 92 sous le nom de ASHITA E FREE KICK. C'est une coproduction ASHI PRODUCTION (Dancougar, Gigi, Borgman, Eriko) et RETEITALIA (Groupe de Silvio BERLUSCONI). C'est la première fois qu'une série arrive aussi vite en France, avant même l'Italie. Le scénario est signé YU YAMAMOTO ( Olympe et les Dieux, l'Empire des Cinq) et le Character Designer n'est autre que NOBOYOSHI HABARA (Dancougar, Machine Robot Cronos, et des OAV de Leina Kenro Densetsu). Une bonne série qui fait palir Dorothée sur TF1, cette dernière n'hésitant pas à programmer "Juliette, je t'aime" sur le même créneau horaire le samedi vers 9h00. Mais le 26 Septembre, la série s'est vue programmée à 8h00 pour laisser la place à Christophe Colomb.

Enfin n'oublions pas que ARTE est là, pas ou très peu de dessins animés sur la chaîne culturelle mais cette dernière ne commençant qu'à 19h00, une autre chaine pourrait prendre le reste de la journée et dans les projets, on note celui de IDDH qui propose une chaine pour enfants qui diffuserait 50 % de DA (IDDH a encore en réserve COBRA, DIRTY PAIR, LUPIN III, ALBATOR 84, VERSAILLES NO BARA...). Une affaire à suivre...

OLIVIER



ASHITA E FREE KICK

# COURRIER des lecteurs

sponsorisé par P&T (Pas Touche !)




Aie aie aie, me voici devant mon clavier dans la rubrique du courrier des lecteurs et je ne sais absolument pas quoi raconter. Comment ? les réactions à propos du numéro 6 ?! Et bien disons que maintenant que les choses sont au point, que vous savez tous à quoi vous en tenir sur notre équipe et sur notre façon de travailler - à savoir bénévole - nous n'aurons certainnement plus à revenir sur le sujet traité dans ce dernier numéro.

Par contre les derniéres lettres que nous avons reçus nous ont permis de conclure à ceci : les questions que vous posez voient souvent leur réponses contenue dans les numéros d'Anime Land, nous faisons aussi notre possible pour vous en apprendre autant qu'il le faut sur les série connues et inconnues en France. Donc nulles questions de ce genre ne sera abordées dans cette rubrique. Cependant un certains nombre de nos lecteurs nous envoient des nouvelles de leurs contrées ou encore des informations dont nous ne parlons pas souvent. Seules les lettres informatives, visant un véritable pont entre lecteurs, seront donc publiées dans ces colonnes.

Nous pensons que c'est encore la meilleure solution et une façon comme une autre de faire une sélection équitable du courrier. J'en profite pour signaler que les lettres qui nous sont envoyés et qui comportent une bonne centaine de questions seront soit en attente de réponse pour la décennie prochaine, soit tout simplement renvoyées à l'expéditeur. Nous traitons du DA, japonais en général, mais nous ne connaissons pas tout et même si c'était le cas nous ne saurions répondre à ce genre d'avalanche de questions (souvent gratuite, excusez-moi de vous le dire...).

Toujours pour information, la fameuse encyclopédie en italien sur le DA japonais est disponible par notre association. Nous contacter à notre adresse pour l'obtenir sans oublier de joindre une enveloppe timbrée, d'avance merci de votre compréhension.

PS : Nous n'avons pu nous empêcher de publier certains de vos dessins et nous sommes souvent stupéfait de la qualité de ceux-ci ! Cependant, l'envoi en noir et blanc, au trait de contours noirs et non pas de crayonnés difficiles à imprimer, seront plus faciles à placer dans nos pages. Profitons de cette épace pour vous signaler qu'ANIMARTE va lancer une APA, du même genre que l'ANIMAPA de Philippe LHOSTE, sur le dessin style manga ou D.A. Cela permettra aux plus doués d'entre vous de se faire connaître et de faire partager vos oeuvres et vos connaissances sur le sujet à de nombreux autres fans qui veulent apprendre à réaliser de superbes images en s'inspirant de leurs personnages préférés... Sans compter que tous les délires seront possibles !

Mme, M.

Vous m'avez dit dans votre derniére lettre que le numéro spécial St SEIYA était toujours en préparation et que vous nous tiendriez au courant de sa sortie.

Comme je ne sais pas comment vous allez annoncer sa sortie et que je ne veux pas la rater, je vous envoie cette lettre pour que vous me le disiez, savoir également le prix et le nombre de page qu'il contient

Bénédicte CIARAVINO

Sachez que beaucoup de personnes ont répondus à notre appel, à tel point qu'on ne sait plus ou donner de la tête. Bien entendu ceci n'est qu'un projet mais il nous tient à coeur et vous pouvez être sur qu'il conviendra au plus féroce des fans de St SEIYA. Pas de date prévue pour le moment, vous serez tenu au courant dans Anime Land.

Cher Animeland

En tant que membre de votre association je m'éléve pour clamer bien haut mon désespoir.

Je lis votre fanzine, je m'offre des goods chez vous ou en magasin... et c'est à peut prés tout. Je ne connais que peu de personnes de mon, entourage qui s'y interessent (2 ou 3) ! Aussi qu'aucune manifestations, projections ne soient faites. C'est votre article (Cf No5) sur l'Anime Day qui m'a fait réagir. Quand on sait qu'en Angleterre il ne passe jamais de séries Nipponnes et que la France reste le pays le mieux loti dans ce domaine(avec l'Italie) on s'étonne que ce soit le premier pays cité qui fasse un festival !

Alors rassemblons-nous ! Emportons nos vidéos NTSC et jouons à l'Animé-Jour, ou la saint animé ! Enfin pour être clair créons notre festival ! vous avez des facilités je pense ? Il y a sans doute des dizaines de fans de LODOSS. Combien ont pu apprécier l'OAV ? Du mouvement que diable 8 Si on partage une passion, à 2 ou 3 c'est bien mais à 100 c'est bien mieux !

Un anime-fan qui vous veut du bien.

**Et bien c'est chose faite et ne croyez pas que cela a été facile. Tous les renseignements vous les avez en dos de couverture. S'il n'y a pas eu de manif jusqu'à présent c'est que tout simplement nous n'avions pas l'expérience nécessaire et beaucoup moins de temps à y consacrer que sur notre précieux journal... Donc rendez-vous à vous tous en Décembre à Paris !**

Chére rédaction d'Anime Land

Tout d'abord bravo pour le No6 qui est le signe de progrés constants de votre part. J'ai trouvé beaucoup d'intérets à ce numéro, surtout l'interview d'Isao TAKAHATA.

Cependant pour en revenir au festival de Corbeil (comme je regrette de ne pas y avoir assisté mais j'habite un peu loin) j'aurais bien aimé un compte-rendu plus détaillé avec notamment les impressions des organisateurs et des spectateurs néophytes. Cela permettrait de savoir si le DA Japonais peut sortir des stéréotypes que lui accorde une certaine presse.

A propos de la passion croissante que suscite le DA japonais en Europe, je trouve interessant son développement fulgurant en Grande-Bretagne. Cela m'étonne aussi car en France et en Italie la diffusion de nombreuses séries a créé le mouvement je ne crois pas que la BBC et ITV soient de grands consommateurs de DA d'Extrémûe-Orient. Un prochain sujet dans AL peut-être ?

J'ai beaucoup apprécié l'article sur le doublage car l'un des éléments majeur du succés d'un DA tient dans la réussite de cet aspect de la production. On peut d'ailleurs noter que la qualité de ce travail diminue sur les chaines françaises depuis quelques temps. Cela tient tant au traditionnel mépris pour le DA Nippon que du peu d'intéret accordé aux programmes jeunesses en Farnce (merci à Dorothée & Co...). Les exemples de ces agissements sont nombreux : Shurato, le petit chef... D'autre part pour réagir aux pressions des censeurs AB Production essaye d'affadir les dialogues de ses séries phares -surtout depuis la condamnation de TFI par le CSA- on peut citer les dernier épisodes diffusés de Ken le survivant, ou encore le cas de City Hunter : les premiers épisodes diffusés étaient bien traités mais depuis ça s'est dégradé malgré le maintien des voix des personnages principaux. Comparativement la distribution française de Cat's eye (même auteur) est largement supérieure : malgré le changement de patronymes, les voix sont nombreuses et diversifiées y compris pour les personnages secondaires, les dialogues sont assez osés pour une série déstinée ici-bas pour les enfants.

Parmi les réussites en doublage on peut citer : Nadia (cela a grandement contribué à son succés auprés des fans en France), Dragon Ball (et même Z malgré les errements actuels), Ken au début, Orange Road, The Simpsons (grace au contrôle strict exercé par les producteurs), Cobra (Peut-être une article sur cette superbe série dans un prochain AL ?).

Pour terminer j'ai revu avec plaisir ULYSSE 31 cet été sur FR3. Outre une réalisation sans faille qui garde toute sa force malgré l'âge -dix ans déjà- marque de la qualité du Studio NUE (pour le design). L'histoire est vraiment trés prenante, le scénario de Jean CHALOPIN est une réactualisation trés intéressante des mythes grecs et de l'odyssée avec derriére une vision Prométhéenne (l'homme se libérant des dieux !) ; la musique trés prenante et parfaitement en accord avec la série. Parmi les épisodes qui m'ont le plus plu : la planéte perdue (pour la chute), Chronos, Le fauteuil de l'oubli, Sysyphe, Callypso, Circé, Le royaume d'Hadés.

Enfin j'ai lu que M6 se lançait dans le DA mais cela s'annonce du plus navrant : uniquemment des rediffusions de séries françaises nulles (Moi Renart, Clémentine) et des séries américaines pas trés brillantes. Une seule série Nipponne nommée "STRIKER" à juger sur piéce.

Si IDDH est leur fournisseur, va-t'on avoir droit à des rediffusions de séries genre Cobra, Albator 84 ? A mon avis le monopole de fait de AB Production et TFI sur le DA nippon risque de s'affirmer de plus en plus. Heureusement le développement du créneau Italie et en Grande Bretagne peut nous faire ésperer.



C'est tout pour aujourd'hui, longue vie à Anime LAnd et à ANIMARTE.

Amicalement, Ronan LESAOUT

Et bien là encore il y a des chances que vos souhait deviennent réalité car les succés du DAN à l'étranger sera traité ainsi qu'un prochain article sur Buichi TERASAWA auteur de COBRA et Midnight Eye Goku...

Chére équipe

Étant fan de Japanimation, je trouve Anime Land comme un trés bon fanzine sur l'animation japonaise.Je vous félicite pour votre No6. Votre dossier sur Miyazaki est trés complet. J'aimerai remercier Nicolas RIMBERT pour son article sur Lodoss War. J'ai pu en voir les OAV il n'y a pas longtemps et je pense que c'est l'un des meilleurs dessin animés. Je pense que vous devriez organiser une réunion annuelle entre Animarte-Anime Land et ses adhérents. Cela permettrait de discuter, de resserrer les rapports entre fans. Car je me sens un peu seul et perdu, et en plus cela permettarit aussi d'améliorer encore plus la qualité d'Anime Land.

Je pense que ce qui manque le plus en France, c'est un apport de K7 vidéos. Car souvent nous avons de mauvaises copes et les cassettes importées "parallélement" coutent chéres. A mon avis vous devriez faire des dossiers un peu plus courts pour laisser un peu plus de place à l'actualité.

J'ai beaucoup apprécié l'intervention de votre président à l'antenne de Super Loustic. Etant membre, je me suis senti concerné. Mais malheureusement cette radio a disparu quelques mois aprés La Cinq.

Je trouve qu'une rubrique petites annonces ne serait pas de trop. Il est dur de trouver des contacts mais Anime Land pourrait faciliter cela.

Je salut toute l'équipe d'Anime Land.

Tran Chung Leng, Paris 19

Alors là vous me voyez surpris ! Difficile de prendre des contacts à Paris quand on a une centaine de personnes stationnés devant Junku, Musica ou Tonkam !? Amusant. Ce n'est pas la première fois qu'on nous demande une nouvelle rubrique "Petites annonces" mais trés franchement nous nous y opposons fortement. Un, nous ne voulons pas être responsable des différentes transactions qui en découlerait, cherchez bien, aprés tout, vous trouverez ! Deux, ANIMECOM le journal des produits dérivés va bientôt sortir, une rubrique équivalente y sera proposée mais sous certaines conditions... Enfin beaucoup nous reproche notre manque d'actualité. Nous faisons tout pour rattraper notre retard mais si vous voulez connaître les raisons pour lesquelles l'actualité nous échappe un peu, relisez donc le courrier des lecteurs du No6 ! De plus, TSUNAMI parvient parfaitement à combler ce vide, il ne vous reste plus qu'à vous le procurer. Sinon il y a aussi le 36 15 TOON. J'en profite pour signaler que la copie vidéo est considéré comme un acte de piratage. Ethiquement, en vendre est encore pire. On fait ce qu'on veut entre copain mais évitez de faire payer vos amis pour les laisser découvrir les chefs d'oeuvre du DA. Et en ce qui concerne la réunion de tous les adhérents ANIMARTE en un même lieu, on y travaille mais le probléme est que vous êtes tous loin d'habiter Paris... Ceci dit, une fois de plus, le deuxième trophée de l'IDRAC peut y pourvoir. Alors si vous voulez rencontrer des fans et l'équipe d'ANIMARTE, rejoignez nous en Décembre !

Yvan WEST LAURENCE

Tous les dessins sont de Cathy, une sympathique lectrice pleine de talent.



# DRAGON BALL DANS TOUS SES ZETAS

*Dans le numero 3 d'Anime Land nous vous avions proposé le recit des aventures de Son Goku, vous aviez pu ainsi découvrir la trame generale des episodes qui sont, depuis, passes sur le petit ecran.*

*Beaucoup de choses se sont produites depuis l'annee dernière et nous avons decide de vous proposer une fois de plus la suite des aventures de Goku dans l'univers desormais bien connu de DRAGON BALL Z. Nous revenons donc au moment ou le combat entre Freeza et Goku arrive à son terme...*



DEFREEZER À... FREEZER

Tout se précipite sur Nameck : tandis que les affrontements entre Son Goku et Freezer se poursuivent, Kaioh et le Tout-Puissant agissent très vite de leur côté. Il ne leur reste en effet que cinq minutes pour sauver toute la population, avant la destruction totale... Grâce à Shenron, toutes les victimes de l'ennemi sont ressuscitées, ce qui permet à Polunga, le Dragon de Nameck, de réapparaitre. Celui-ci doit encore réaliser un troisième voeu, qui sera de téléporter tous les habitants de la planète sur la Terre. Seuls Goku et Freezer seront laissés sur place : notre héros tient en effet à en finir personnellement avec son adversaire. Mais le combat qui les oppose s'achève par une gigantesque explosion, celle de Nameck...

Sur Terre, Bulma et les autres sont aussitot avertis par Kaioh : Son Goku a finalement remporté la victoire, mais il n'a, hélas, pas eu le temps de s'échapper (semble t-il)... Tout serait donc fini pour lui, pour Krilin et Chaoz, qui sont déjà morts une fois, si les boules de cristal créées par le Sai Chyoro, le chef des Namecks, n'avaient le pouvoir de réaliser plusieurs fois un même souhait. Cent trente jours plus tard, tous sont réunis pour invoquer Polunga. Celui-ci, à leur plus grande surprise, refuse de rendre la vie à Goku, qui a tout de même réussi à s'enfuir et se trouve actuellement sur YADRATT, où il compte rester encore quelques temps. Les trois voeux serviront donc à ramener l'ame de Krilin vers la Terre, à lui rendre la vie, ainsi qu'à Yamcha. Encore cent trente jours, et c'est au tour de Ten Shin Han et de Chaoz de revenir à la vie. Puis les Namecks se font créer une planète où ils sont tous transférés, et où ils espèrent pouvoir tout recommencer...

TRUNKS, LE FUTUR AU SECOURS DU PRÉSENT

Une longue année s'est écoulée depuis les terribles combats... La paix semble etre installée sur Terre, cependant, Son Goku n'est toujours pas rentré au bercail... Un jour, Gohan et les autres perçoivent deux forces fantastiques s'approchant de la planète : l'une d'elles est celle de Freezer! A nouveau, les combattants vont devoir se réunir pour faire face à l'ennemi : Vegeta,

Piccolo, Ten Shin Han, Yamcha, Chaoz, Krilin et Gohan sont au rendez-vous, suivis par Bulma, venue par simple curiosité. Mais alors que tous s'attendent à la fin, un fait inattendu survient. Au moment où Freezer, cyborgué, débarque de son vaisseau spatial, accompagné de son père (la seconde "grande force") et d'une équipe de mercenaires, apparait en face d'eux un mystérieux jeune homme armé d'une épée. Celui-ci provoque l'hilarité générale lorsqu'il prétend venir pour les éliminer, mais Freezer déchante très vite lorsqu'il se rend compte que cet inconnu est bien plus puissant qu'il ne le parait. En effet, après s'etre facilement débarassé des mercenaires, celui-ci lui montre ses vrais pouvoirs, et se transforme en supersaiyan!!! Le combat est très bref : Freezer et son père sont vaincus en quelques instants, et le vaisseau spatial détruit. De loin, les amis de Goku ont suivi les évènements et, intrigués, ont décidé de se rapprocher. A leur grande surprise, le jeune homme, qu'ils ont vu à l'oeuvre, les interpelle et leur demande de l'accompagner pour aller accueillir Son Goku, qui doit arriver dans trois heures. Cependant, malgré son attitude amicale, l'inconnu reste distant et refuse de réveler son nom et ses origines. Il acceptera seulement d'avouer son âge, dix sept ans, et dit connaître Son Goku uniquement par sa réputation.





NO 19 et NO 20
docteur GERO

Trois heures plus tard... Une grande force que Gohan reconnait comme étant celle de son père, approche de la Terre. Bientôt, apparait dans le ciel une capsule des forces spéciales d'attaque de Freezer, qui vient s'écraser dans le paysage. Goku en sort indemne et, surpris par la présence de ses amis, avoue ne pas connaître le mystérieux jeune homme. Ce dernier souhaiterait avoir une discussion à part avec notre héros et, afin de vérifier sa réputation, le met à l'épreuve. Le combat entre les deux supersaiyans est bref et Goku a très vite le dessus : il pare toutes les attaques de son adversaire d'un seul doigt, en ne bougeant que le bras. Le jeune garçon, satisfait de constater la puissance de ce personnage, se confie alors à lui. Son nom est Trunks (ou "Caleçon" en V.F) et ses parents sont respectivement Bulma et Végéta (!!!). Il appartient à un monde futur, sa naissance n'aura donc lieu que dans deux ans et demi, et c'est par l'intermédiaire d'un appareil voyageant dans le temps, fabriqué par une Bulma plus agée qu'aujourd'hui, qu'il est arrivé à cette époque, avec pour but de prévenir Goku des tragiques évènements à venir. En effet, si le futur reste inchangé, apparaitra, dans trois ans, une nouvelle Armée du Ruban Rouge plus forte que jamais. Et à l'aide de deux de ses robots, NO 19 et NO 20, elle sèmera la terreur partout dans le monde. Ten Shin Han, Chaoz, Krilin, Piccolo et Végéta l'affronteront mais tous périront excepté Gohan, qui se réfugiera aux côtés de Bulma et entrainera Trunks jusqu'à ses treize ans avant de disparaître à son tour. Quant à Goku, il ne participera pas à la bataille puisque ses derniers jours arriveront plus tôt que prévu, avant meme l'appartion des machines : notre supersaiyan sera terrassé par une crise cardiaque d'ici peu de temps. Dans ce monde en chaos, Bulma décidera d'envoyer son fils dans le passé pour changer le futur (ça va, tout le monde suit ?).



ET TOUT RECOMMENCE

Ainsi, une des raisons de la venue de Trunks à notre époque est d'apporter à Goku un remède à sa maladie, synthétisé dans le futur du jeune homme par sa mère, la technologie étant alors plus avancée. Sa mission accomplie, Trunks décide de retourner dans son monde pour apprendre la nouvelle à Bulma. Il charge Goku de transmettre ses paroles aux autres tout en gardant secrètes ses origines ; ce que Piccolo, à l'ouie très fine, fera en fait... (vous connaissez les capacités intellectuelles très limitées de notre cher ami Goku...) Avertis de ce qui va leur arriver, tous décident de s'entrainer

FREEZER | PAIX | RUBAN ROUGE

VOYAGE DANS LE PASSE

MORT DE GOKU

MORT DES AUTRES GUERRIERS

MODIFICATION DU FUTUR PAR L'ARRIVEE DE TRUNKS

DEPART DE TRUNKS

COMBATS

PASSE

PRESENT

FUTUR

CE QUI AURAIT DÛ SE PASSER

CE QUI SE PASSE

durement jusqu'à l'apparition de l'armée du Ruban Rouge, se donnent rendez-vous dans trois ans, le 12 mai à neuf heures, puis se séparent : Krilin rejoint Tortue Géniale, Chaoz et Ten Shin Han partent à la recherche d'un lieu désert et Végéta projette de s'entrainer dans une capsule à 300 G, tandis que Piccolo décide de rester avec Gohan et son père.

LES ROBOTS

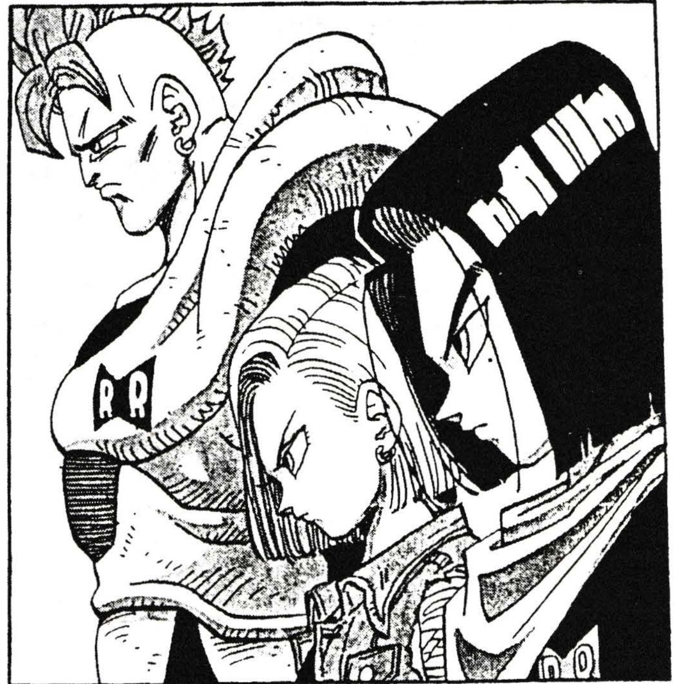
Trois années plus tard... Réunis sur l'ile du Sud, au sommet d'une corniche, tous nos amis (dont Bulma avec un bambin dans les bras) sont présents, sauf Végéta et Trunks (le grand). Yajirobé est aussi venu ; non pas pour se battre mais pour apporter quelques haricots magiques (qui seront bien utiles). Et alors qu'il s'apprète à repartir à bord de son engin volant, celui-ci explose... Les robots sont arrivés, il est 10h17 (heure locale...).

Personne n'a détecté leur présence ; puisque ce ne sont pas des êtres humains, ils n'émettent pas de vibrations. Nos combattants sont ainsi obligés de se séparer dans la ville pour les retrouver, tandis que Gohan est chargé de repecher Yajirobé, tombé à l'eau après l'explosion.

Yamcha est le premier à les repérer mais aussi le premier à se rendre compte de leur puissance. Transpercé au coeur par la simple main de No 20, ses forces diminuent, pompées par le robot, permettant alors aux autres de savoir où se trouve l'ennemi. Ten Shin Han, Krilin, Piccolo et Goku, accourant sur les lieux, se retrouvent ainsi nez à nez avec les deux cyborgs. Yamcha, à terre, est ramené par Krilin sur la corniche, où il reçoit un haricot magique, pendant que Goku lance les premiers coups. Mais l'endroit n'étant pas prospice à un tel affrontement, tous, y compris les robots, "déménagent" jusqu'à un terrain dégagé. Le simple déplacement essouffle beaucoup Goku, à la grande stupéfaction de Piccolo et de Ten Shin Han. Se métamorphosant en supersaiyan, Goku engage un combat singulier avec NO 19 (le p'tit gros). La confrontation entre les deux auras est telle que c'est par cet intermédiaire que Gohan, Krilin et Yamcha réussissent à rejoindre le groupe. Ils constatent alors que, pendant les premières minutes, Goku tient facilement tête bien que paraissant essouflé. Mais le coup de grâce, le Kame Hame, est, absorbé par le robot, qui reprend des forces, grâce à son capteur placé sur la paume des mains. A ceci s'ajoute la défaillance de notre héros, qui se fatigue étrangement de plus en plus ; à un tel point







que les rôles seront inversés. Goku est sur le point de perdre, lorsque Gohan se rend compte du malaise cardiaque de son père (qui n'était pas survenu pendant les trois années de paix, comme l'avait prédit Trunks). Et malgré l'absorption d'un haricot magique, il continue à prendre des coups... Ils est finalement jeté à terre et ses cheveux redeviennent noirs. Cela provoque la panique parmi ses amis, qui tentent d'aller lui porter secours, mais qui sont très vite arretés par NO 20.

DISTORSION

Tout espoir semble perdu : pris à la gorge par son adversaire, qui absorbe de cette façon toute son énergie, Goku est sur le point de succomber, lorsqu'un puissant coup de pied déséquilibre NO 19... Il s'agit de Végéta !!! Désormais incapable de se défendre, notre héros est littéralement éjecté du terrain par son rival, qui l'envoie assez violemment rejoindre ses amis. Yamcha, le plus faible de tous, se charge alors de le ramener chez lui pour l'y faire soigner. Une autre surprise attend les combattants restants : au terme de trois années d'entrainement intensif, Végéta est parvenu à repousser les limites de ses forces, et se transforme lui aussi en supersaiyan!!! NO 19 n'est pas de taille et est rapidement vaincu puis réduit en poussière... NO 20 se rend alors compte qu'il a affaire à bien plus fort que lui et se sauve ! Obligeant ainsi les guerriers à se séparer pour le retrouver, puisqu'il est impossible de détecter sa présence. Le cyborg profite de cette dispersion pour s'en prendre à Piccolo, qu'il réduit au silence en l'attaquant par surprise. Il compte en effet se servir de l'énergie du Namack, suffisante pour lui permettre de venir à bout de Végéta. Alerté par télépathie, Gohan intervient cependant à temps, suivi de très près par les autres. Un haricot magique permet à Piccolo de récupérer ses forces : il décide de se mesurer seul au robot NO 20 (n'oublions pas qu'il est lui aussi un rival de Goku...), et à l'étonnement général, l'affrontement semble tourner à son avantage...

Pendant ce temps, un peu plus loin, Trunks réapparait à nouveau à leur époque et se retrouve devant les restes de NO 19, sur le champ de bataille précédent... Stupeur ! Cette machine lui est totalement inconnue ! Que se passe-t-il donc encore? Ayant rapidement localisé, grace aux nombreuses explosions dues aux échanges de coups, les autres combattants, le jeune garçon s'empresse d'aller les rejoindre. Il croise et dépasse le véhicule volant de Bulma, qui, accompagné de son bambin et de Yajjirobé, voyage dans la même direction . Le cyborg NO 20 est en bien mauvaise prosture lorsque Trunks arrive sur place : celui-ci ne connait pas plus cette machine que l'autre... Cependant, Végéta, en entendant Piccolo prononcer le nom du nouveau venu, a rapidement compris qu'il s'agissait de son propre fils, dans une version plus agée, mais il se tait... La surprise est à son comble lorsque Trunks leur annonce que les deux robots qu'ils ont affrontés ne correspondent pas à ceux qui existent dans le futur. Qui sont donc ces deux machines alors ? L'arrivée du véhicule de Bulma va permettre au NO 20 de créer une diversion, en faisant tout sauter autour de lui, ce qui lui permettre de s'échapper. Mais avant de disparaitre, il les menace de réactiver deux autres de ses machines, No 17 et No 18 ! Trunks n'aura pas le temps de sauver sa mère et le bambin (lui-même !), dont le vaisseau a été pris dans les explosions.

Les premiers moments de frayeurs passées, Bulma leur apprend qu'elle connait NO 20 : il s'agit du docteur GERO, un scientifique de renommée mondiale, dont le laboratoire se trouve plus loin. Végéta, comme à son habitude, se lance aussitot à sa recherche, poursuivi par son fils, désireux de lui éviter la fin tragique qui sera la sienne dans le futur. Tandis que Piccolo révèle enfin aux autres l'identité de Trunks : il s'agit du bébé que Bulma porte dans ses bras ! Puis tous nos amis partent à leur tour sur les traces du cyborg, sauf Gohan, qui devra ramener Bulma, son fils, et Yajirobé en lieu sur. Krilin sera le premier à repérer le Q.G. du Ruban Rouge, mais le docteur GERO, le jugeant inoffensif, ne s'attaque pas à lui et se contente d'aller s'enfermer dans son laboratoire. Ce qui donne à Krilin le temps d'alerter ses compagnons, en augmentant brusquement sa force. Pendant ce temps, le cyborg, à l'intérieur, réactive deux



machines : NO 17, qui a l'aspect d'un jeune homme aux cheveux noirs, et NO 18, qui se présente sous les traits d'une femme. Ces deux robots, très indépendants, se libèrent de l'emprise de leur créateur et détruisent la télécommande qui permet de les controler... Et alors que, au dehors, Piccolo s'apprete à défoncer la porte, des cris s'élèvent du labo... Devant son hésitation, Végéta, très impatient, pulvérise littéralement l'entrée : ils font enfin face aux deux nouvelles machines, que Trunks reconnait. Il s'agit bien, cette fois-ci, de celles qu'il affonte dans le futur. Les deux cyborgs ne tardent d'ailleurs pas à semer la zizanie : ayant vu le caisson de No 16, ils décident d'un commun accord, après avoir éliminé docteur GERO, de le réanimer. Mais Trunks ne leur en laisse pas le temps : sachant le danger que représentent No 17 et No 18, il concentre ses forces dans une puissante attaque qui pulvérise tout! Cependant son effort reste vain : les deux machaines en réchappent sans aucun mal et sont meme parvenues à sauver le caisson de No 16, qu'elles réactivent. Celui-ci est absolument inconnu de Truncks, et possède une nature difficile à cerner, car, peu bavard, il répond évasivement aux questions qui lui sont posées. Le but des trois cyborgs est simple : aller tuer l'etre le plus puissant de la planète, c'est à dire Son Goku... Les voyant s'éloigner, Végéta se vexe : il est donc sous-estimé et sans intéret à leurs yeux! Il se lance aussitot à leur suite, malgré l'opposition de son fils, et va les rejoindre sur la route. NO 18 se porte volontaire pour l'affronter,et dans un premier temps, les deux adversaires sont à égalité. C'est du moins l'impression qu'ont krilin, Ten Shin Han et Trunks lorsqu'ils finissent par rejoindre les lieux du combat. Mais Piccolo est plus perspicace : en effet, NO 18 n'est qu'une machine n'éprouvant ni fatigue ni douleur, tandis que Végéta doit donner son maximum et s'épuise peu à peu. Et effectivement, celui-ci commence à recevoir coup sur coup et se fait briser un bras ! Ce qui entraine l'intervention de Trunks,suivi de Piccolo et Ten Shin Han. NO 17 entre alors dans la partie, et tous nos amis sont rapidement vaincus par les deux terribles robots. Seul Krilin, resté à l'écart, est indemne. Celui-ci a quand meme droit à une visite de ces deux machines, qui lui conseillent d'aller donner des haricots magiques aux blessés (Comment se fait-il qu'ils connaissent l'existence de ces haricots ?) avant qu'ils ne succombent. Par provocation, NO 18 va jusqu'à meme embrasser Krilin sur la joue ! Puis les deux cyborgs vont rejoindre NO 16, resté inactif. Celui-ci étonne à nouveau : il reproche en effet à ses deux comparses d'avoir fait fuir, en se battant, les oiseaux (!)... Tandis que les trois machines reprennent la route, Krilin se précipite auprès de ses compagnons. Chacun des combattants en recevant un, il ne reste plus que deux haricots magiques, et Piccolo s'étonne que lres robots soient au courant de leur existence. Mais la désolation règne parmi nos amis ; connaissant le pouvoir immense des supersaiyans, ils ne s'expliquent pas le fait que Végéta et Trunks se soient fait battre aussi facilement. Traumatisé par le dédain de NO 18 (une femme en plus !) et animé d'un esprit de vengeance, le rival de Goku quitte soudain le groupe, alors que Trunks commence à avouer que les robots qu'il connait dans le futur sont différents de ceux qu'ils viennent de rencontrer,à la grande stupéfaction de tous...

LA TRANSACTION

La discussion avançant, Krilin remarque à quel point Piccolo prend cette affaire à coeur. Ne serait-il plus aussi mauvais qu'il le parait ? Cette question vexe beaucoup le Nameck, qui, à son tour, se sépare du groupe, laissant les autres à leur propre sort. Mais Krilin a compris que "le grand Roi du Mal" a peut être trouvé un moyen d'exterminer l'Armée du Ruban Rouge : en effet, la direction qu'il a prise est celle du domaine du Tout-Puissant... Et notre astucieux prêtre sait que la fusion entre ces deux êtres permettrait au supernameck d'apparaître... Quant aux boules de cristal, leur disparition n'interviendra qu'avec celle de ce puissant guerrier. Cette révèlation faite, nos trois amis décident de se rendre chez Goku afin de le déplacer sur l'ile de Tortue Géniale avant l'arrivée des cyborgs. Sur le trajet,

alros que Ten Shin Han se dirige finalement vers Chaoz, resté en dehors de la bataille, Trunks se confie à nouveau à Krilin : très inquiet, il s'étonne que les évenements qui se sont déroulés jusqu'à présent ne correspondent pas à ceux qu'il connait dans le futur, et de plus, il ne devrait y avoir que deux robots...

Au même instant, Piccolo arrive chez le Tout-Puissant. Ce dernier, ne formant autrefois qu'un seul être avec le père de son visiteur, évoque aussitot le projet de refusionner. Mais Piccolo reste sur ses gardes et se méfie (tout le monde sait qu'il déteste ce genre d'expérience !!) : il ne recherche que la force de son alter-ego, pas son esprit (trois personnages dans un meme corps ! Bonjour les scènes de ménages !). Le Dieu finit par accepter de faire don de soi, car la Terre n'a plus besoin de lui, et il sait d'autre part que Goku seul face aux robots ne s'en sortira pas aussi facilement. Mais un doute subsiste : il soupçonne nos amis d'avoir provoqué les machines uniquement pour pouvoir se mesurer à elles. Piccolo se justifie par les prédictions de Trunks, mais les affirmations de ce dernier ne sont plus vraiment valables : les robots du futur du jeune homme sont différents de ceux qui traversent le pays, et il semblerait que cette différence soit directement due aux combats menés depuis le début, qui ont fait apparaitre de nouvelles machines. Furieux, Piccolo décide alors d'attendre que le Tout-Puissant fasse un choix.

L'OEUF

Au meme moment, Trunks et Krilin atteignent la demeure de notre héros et préviennent Yamcha de l'existence des trois nouveaux robots. Ils transportent rapidement le malade dans son véhicule et sont rapidement rejoints par Gohan. A bord de l'engin, Trunks leur fait à nouveau des confidences sur le futur : tout ne s'est pas passé comme prévu... A son retour du passé, dans le futur, Trunks espérait retrouver ses amis sains et saufs, et un monde en paix, puisque le médicament destiné à Goku lui a été remis en mains propres. Or il a pu constater que rien n'a été modifié : nos héros sont bel et bien morts, et le monde resté chaotique. Pourtant, les deux cyborgs avaient été vaincus, Bulma ayant réussi à fabriquer la télécommande qui permet de les controler. Il semblerait donc qu'un autre mal soit apparu après la défaite de l'Armée du Ruban Rouge, et ait entrainé la mort de tous les combattants... Ce nouveau problème a ainsi amené Trunks à revenir dans le passé pour en avertir les autres, avant qu'il ne soit trop tard...

Krilin décide alors d'appeler Bulma pour la tenir au courant des évènements qui viennent d'avoir lieu. Cette dernière leur apprend qu'un des employés de la CAPSULE CORPORATION a, il y a quelques jours déjà, trouvé dans les collines un appareil portant les sigles de la compagnie. Ne serai-ce pas la machine à voyager dans le temps de Trunks ? Etonné, le jeune homme vérifie que la capsule de son vaisseau est toujours dans sa boite... ce qui est le cas! Il ne s'agirait donc pas du sien, puisque Bulma, dans le futur, n'a fabriqué qu'une seule machine à remonter le temps. Pour éclaircir ce mystère, Bulma leur envoie par télécopie la photo de l'engin... et bien que endommagé et recouvert de sédiments, il s'agit du même !!! Accompagné de Gohan, Trunks décide alors de se rendre sur les lieux pour tenter d'expliquer ce phénomène. Sur le trajet Gohan apprend que le fils de Végéta mène vraiment une vie difficile : il est obligé de se cacher en permanence pour éviter l'ennemi, qui a pratiquement exterminé tous les habitants de la planète ; il n'en resterait plus que quelques dizaines de milliers... Arrivés sur place, suivis par Bulma ("Trunks, c'est ta maman chérie""Euh... hum!"), nos amis comparent les deux appareils : hormis leur état, il sont identiques (!) (ou plutot DU même) (quoique...). Le modèle découvert par la Capsule Corporation comporte cependant un petit cratère sur la vitre, et le trou semble plus avoir été causé par un objet à haute température, qui a fait fondre la paroi, plutot que par un choc. A l'intérieur, à la place du pilote, se trouvent deux coquilles qui s'emboitent pour former une sorte d'oeuf (?)... qui a sans doute donné naissance à l'etre ayant perforé la vitre. Alors que l'ordinateur de bord indique l'année 788, ce qui stupéfie Trunks !!... Mais pourquoi donc ?

La suite dans un prochain numéro

SIAO LING et SIAO PHING LOR





# オレンジ・ロード

# ORANGE ROAD




*I love Madoka ! Suki sa ! Madoka on t'aime ! Madoka ti vogliamo bene ! (du calme, là-bas, au fond). Voici l'extrême diversité des réactions recueillies à l'égard de cette série mémorable "Kimagure Orange Road" et cela, dans toutes ses langues de diffusion. La trame parait pourtant simple. Kyosuke, Kurumi et Manami KASUGA sont dotés d'étranges pouvoirs de télékinésie et de téléportation hérités de leurs grands parents. Malheureusement, ces pouvoirs sont souvent utilisés de manière inconsidérée par les jeunes filles, obligeant leur pére (leur mère n'étant plus) à des déménagements réguliers ainsi qu'à dissimuler l'existence de ces pouvoirs. Kyosuke va tomber, dès le premier jour, amoureux d'une créature de rêve : Madoka AYUKAWA qui va peu à peu répondre à cette affection. Mais une de ses meilleures amies, Hikaru HIYAMA, au caractère extraverti, tombe éperdument amoureuse de Kyosuke. D'où un triangle amoureux peu ordinaire qui va, par là même, créer un grand nombre de situations... Très intéressantes.*

# Kimagure Orange quoi ?

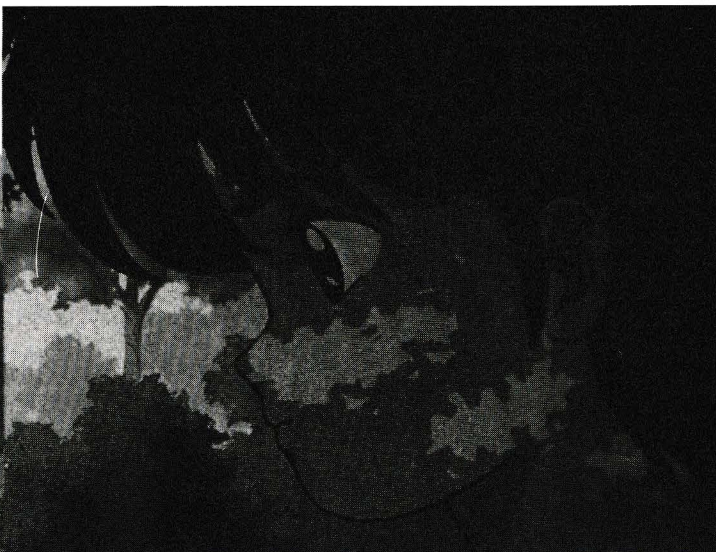
En Japonais, Kimagure veut dire capricieux, ce qui ne nous en dit pas beaucoup plus sur le titre. Autour de celui-ci s'érige un mystère assez profond, à tel point qu'aucune des approches occidentales ne l'a encore analyse au delà de son sens premier et matériel : la série serait dénommée de cette façon simplement parce qu'une partie de l'action se déroule dans le bar Abcb, situé sur le célèbre "Orange road", ce qui ne nous dit pas pourquoi elle a été nommée ainsi. De plus , à quoi se réfère le qualificatif "capricieux" ? Sous quel sens prendre "Orange Road"? Est-ce la route orangée ou bien la route à l'orange ? Il ne s'agit pas là, comme certains pourraient le croire, d'un point de détail : bien qu'il soit fréquent au Japon d'utiliser la langue anglaise dans de nombreuses dénominations, il est plus rare de mélanger japonais et anglais et si l'auteur l'a fait, c'est pour profiter des avantages que lui offraient chacune des langues utilisées. L'adjectif "Kimagure" est un élément à la fois de personnalisation de la route et d'identification de celle-ci avec les les personnages qui la parcourent.

En effet, les jeux de rivalité qui vont se jouer sont des caprices d'adolescents : caprices de Hikaru qui colle à Kyosuke, caprice de Kyosuke qui refuse de choisir, caprice de Madoka qui se montre à la fois froide envers Kyosuke et aide Hikaru, caprices, enfin, de tous les personnages secondaires. Si on prend le titre au premier degré, "capricieuse route orange", il aurait plutôt tendance à vous faire songer au doux chemin de l'adolescence qui disparaît comme un coucher de soleil diffusant une lumière orangée les unissant dans la contemplation... Si on considère plutôt le deuxième sens, on obtient quelque chose de tout aussi satisfaisant : le goût de l'orange. Pour le saisir, il faut comprendre le symbolisme Japonais qui se cache derrière, non pas l'orange, mais le citron. Ce fruit, par son acidité, évoque les premières expériences d'amour physique qui sont sensées porter ce même goût - au sens figuré - et le laisser gravé dans la mémoire. Ainsi, la plus célèbre série de DA érotiques Japonais s'appelle Cream Lemon et met toujours en scène des jeunes filles d'un très jeune age. Et bien voila! L'orange, c'est seulement un citron au goût moins acide, plus sucré. Autrement dit, si on n'est pas dans un érotique, on n'en est pas loin.

Pourquoi avoir déformé un titre aussi recherché en une traduction bancale ? Il est vrai que les responsables des unités de production Européennes nous répondraient en choeur qu'ils ne sont pas payés pour ça et c'est vrai qu'en examinant leur salaires, on comprend leur manque de zèle. En Italie, le titre s'est brutalement métamorphosé en "E quasi maggia Jonny" (c'est presque de la magie, Jonny). Ah que ouais, et même que ca sonne mieux en français : "c'est presque du camembert, Albert". Il parait maintenant évident que le styliste littéraire ayant pondu cet titre ne devait pas encore avoir bu son café et a du croire à un remake de "Merlin l'enchanteur". Analysons sa démarche : il a donc commencé par le nom du personnage principal (Jonny), a rajouté qu'il s'agissait de magie et, en se rendant compte, pendant son Lavazza que sa première impression n'était pas la bonne, à inséré un "presque" (mieux vaut ne pas prendre de risques...) et le tour est joué. Le public n'aurait jamais rien connu des atroces manipulations subies par le titre original... Tout le public ? Non, car un petit groupe d'irréductibles Latins - Animefan - résiste encore... ( J'ai déjà entendu ça quelque part...) La raison de la "puérilisation" des titres, vous la connaissez, c'est la même que d'habitude : le public auquel est destinée la série en Europe a perdu 4 ans par rapport initial auquel elle était destinée et est jugé trop fragile pour voir de telles obscénités. ( comprenez par là - qu'on lui diffuse de la culture Japonaise - ) Le problème se pose d'autant plus que l'acquisition est faite par la Fininwest (cf. AL 6) et que les sponsors refusent toute série non destinée à des fillettes en bas age. Le titre est aménagé en France et vous le connaissez tous, Max et compagnie, avec le même générique, les même coupures et quelques erreurs en plus, mais nous y reviendrons. Remarquons au passage le fait que les titres des é pays semblent se focaliser sur des sujets différents : les pouvoirs surnaturels en Italie et le soap-opéra en France. Peut être cela était-il du à la mode... Et au hasard. C'est avec une impatience mal contenue que nous attendons les surprises que nous réserve la version Espagnole.



# Informations





Que dire d'autre, pour presenter la série, qu'elle est composée de 48 épisodes qui ont été diffusés au rythme habituel - un par semaine - les lundis du 06/04/1987 au 07/03/1988 sur NTV. (Nippon TV) Elle est réalisée par le studio Pierrot pour la Toho avec des artistes ayant, pour la plupart, déjà travaillé sur des séries célèbres. Ainsi, on retrouve, sous la coupe de Osamu KOBAYASHI le kyakuhan, (scénariste) Kenji TERADA le sakkan (superviseur des dessins, définissant le style de l'épisode) Masako GOTO et le "chief director" (directeur artistique) Schichiro KOBAYASHI. Le très célèbre TORU FURYA a été choisi pour doubler Kyosuke. Il a, jusqu'à maintenant, prêté sa voix à des personnages de la Japanimation depuis le célèbre Hyuma HOSHI dans "Kyojin no Hoshi" ( l'étoile des Giants, une ancienne série tv contant les aventures d'une équipe de Base-ball. ) pour sa part, Hiromi KAKU prête sa voix douce et suave à Madoka.

Enfin, bien sur, nous retrouvons l'archi-connue character designer que nous vous avons maintes fois présentée depuis AL n 2, Akemi TAKADA qui est, pour les cancres du fond qui auraient oublié, la créatrice des personnages de Urusei Yatsura (Lamu), Maison Ikkoku (Juliette, je t'aime) ainsi que de nombreuses magical girls. (les cancres sont-ils toujours au fond ? NDLR) Elle déclarera au 10 eme Anime grand prix : "...j'ai fait beaucoup d'anime pendant de nombreuses années, mais je n'ai encore jamais eu la chance de gagner un premier prix. C'est pour moi un magnifique cadeau." Le fait que ce soit Akemi TAKADA qui ait signé cette série est à la fois une formidable chance et le plus grand motif de désarroi des fans. En effet, l'ensemble des illustrations présentées dans les art books, posters ou produits dérivés ne sont que de magnifiques fresques aux teintes pastels. Seulement voila : le peuple se plaint de n'avoir que très peu d'illustrations au "cellulo", telles que présentées à l'écran. Il nous faudra donc nous résigner, celles-ci étant très rares. L'autre problème posé est qu'en voyant les illustrations, aucune idée claire du DA n'est donnée. (Eh non, il ne s'agit pas de pastels animes) D'autre part, cette série accuse déjà un certain age. Mis à part le fait que certains produits dérivés correspondants soient quasiment introuvables, les bandes son des DA paraissent usées et n'existent pas en stéréo ni même en son "purifié" (entendez par là remixé, filtré) pour les premiers épisodes. Autrement dit, la qualité technique de ce qui est encore disponible est, malgré l'apparition de supports tel le Laser Disque Vidéo, nettement en deçà des productions actuelles.

## LA SERIE AU JAPON

Sur quelles bases peut bien reposer la série K.O.R. ? Elle est précisément délimitée entre deux genres : le soap opéra et les magical girls. Le soap opéra, c'est tout le coté sentimental, le triangle amoureux, et son évolution. (encore de la géométrie amoureuse... NDC ) Le style magical girls apparaît en quelque sorte dans les pouvoirs extraordinaires dont sont dotés les membres de la famille KASUGA. De plus, l'antagonisme de ces deux genres se fait sentir quand on constate un aspect totalement inhabituel du soap opéra, venant directement du genre "magical girl" : les épisodes ne se suivent pas directement, même s'il y a en effet, une évolution globale. Il peut s'agir d'un pari très risqué si on considère que l'intérêt de séries telles "Maison Ikkoku" (Juliette, je t'aime) réside dans le fait que le spectateur est tenu en haleine d'un épisode à l'autre. Là est l'une des principales réalisations de cette série : une innovation décisive sans précèdent, un cocktail de genres très prometteurs. Le DA présente pourtant d'énormes défauts, dont l'animation, en raison d'un budget relativement faible, est certainement en dessous de celle des bonnes séries de l'époque. Dessins et musiques laissent souvent à désirer (Yaaargh, non, du calme, Christina !! - NDLR : encore elle ? -) Quant aux scenarii, même le plus inconditionnel des fans reconnaîtra qu'ils sont parfois un peu faibles et que le schmilblic (ou le bazar, pour nos amis Belges) met parfois sont temps à se deschmilbliquer ( ou à se debazarrer pour



nos amis Belges) . En bref, si cela n'avait été pour d'autres éléments, cette série n'aurait jamais atteint un tel degré de popularité. KOR présente une approche assez différente de celle opérée. En effet, s'agissant à la base d'une histoire de sentiments mettant en jeu des adolescents, le spectateur pourrait s'attendre à une analyse psychologique assez profonde à la Rumiko TAKAHASHI. C'est loin d'être le cas, la série se montrant très paradoxale sur cet aspect. En effet, les épisodes commencent vraiment après une introversion, celle de Kyosuke. Ses pensées en voix off sont plusieurs fois reprises par "l'effet photo" unique à cette série ou l'écran se fige et se transforme en cliché photo (sans doute en hommage au père KASUGA, photographe). Pourtant, l'apparence est trompeuse et les pensées du jeune garçon sont bien trop floues ( un flou artistique ? ) et imprécises pour nous faire comprendre autre chose que le superficiel. Ce n'est qu'un prétexte : vu au travers de cet adolescent inexpérimenté, ses amies n'en sont que plus incompréhensibles (Ah, les filles...) L'aspect intérieur, s'il est présent, n'est pas l'intérêt principal de la série, d'autant plus qu'il est lent à évoluer. Grâce à ce subterfuge, l'intérêt est en partie tourné vers l'apparence des personnages qui devient parlante et c'est là qu'intervient le chef d'oeuvre Madoka AYUKAWA et qu'apparaît la plus grande intelligence de la série.

**Kimagure Orange Road**

**- liste des épisodes et leur correspondance avec le Manga-**

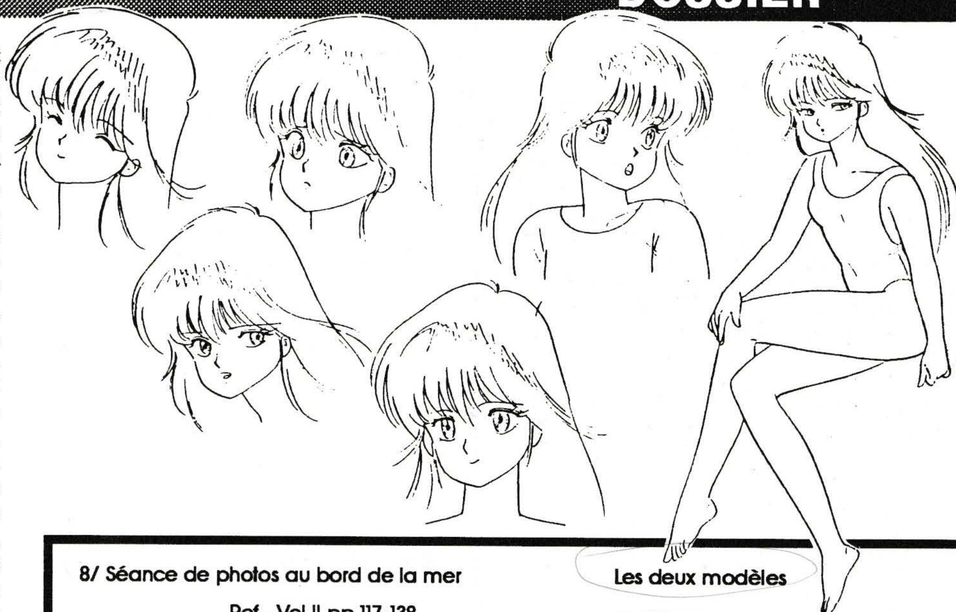
| Original | Français |
|---|---|
| 1/ Nouvel étudiant : premier amour<br>Ref : Vol I pp 5-36 | Une vie nouvelle |
| 2/ Baiser de citron pour cette fille<br>Ref : Vol I pp 37-58 | Premiers ennuis |
| 3/Meilleure chose au monde :<br>premier rendez-vous<br>Ref : Vol I pp 81-124 | Première soirée en discothèque |
| 4/ L'expérience d'Hikaru<br>Ref : Vol I pp147-168 | Une terrible méprise |
| 5/ Secret partagé à 2<br>Ref : VolI pp169-190 | Le secret |
| 6/ Examen amoureux<br>Ref : Vol II pp 7-28 | travaillons ensemble |
| 7/ La vie privée de Madoka<br>Ref : Vol II pp 73-116 ; 139-190 | Les potins |

## Madoka AYUKAWA

Alors que la série avait du mal à s'imposer au grand public japonais, (classée 8e avec 3.8% des voix au 10e Anime grand prix, Madoka a remporté haut la main le titre de meilleur personnage féminin de l'année avec 14.6% des voix ainsi que - et ce n'est pas la moindre des victoires - le top des héroïnes dans ce journal que vous aimez tant. Elle joue donc le difficile rôle de pilier central à la série. Il s'agit du personnage le plus intéressant, le plus fascinant qui y soit présenté. Comment expliquer un tel engouement ? Madoka représente sans nul doute une alliance parfaite entre tous les critères internationaux modernes de beauté. Il faut en effet souligner le fait qu'après la guerre, la confrontation entre le monde Japonais et l'occident a donné naissance à de nouveaux standards de beauté, d'ou par exemple, les grands yeux stéréotypés et constellés d' étoiles dans les shojo mangas. En ce sens, Madoka est le chef-d'oeuvre de Akémi TAKADA. Elle présente de magnifiques grands yeux d'un vert intense ainsi que de



longs cheveux d'un noir profond symbolisant son caractère et dont les reflets varient souvent en fonction de son humeur. A cet égard, il est intéressant de noter la première version de ce personnage dans le manga, aux cheveux beaucoup moins longs et plus épais, ne produisant pas du tout le même effet. D'autre part, on remarquera dès le début quelques mèches latérales rebelles censées être en rapport avec son caractère. Celui-ci est non moins fascinant d'ailleurs. Initialement, Izumi MATSUMOTO, l'auteur du manga, voulait en faire un personnage mauvais. Pourtant, en suivant les bons conseils de son éditeur, il fera en sorte, par la suite, que cette méchanceté ne soit qu'une apparence. D'ailleurs, il l'en remerciera par la suite. Ainsi, on y découvre la tendresse cachée de son coeur pour tout son entourage ainsi que son extraordinaire force physique. En réalité, elle aussi est capricieuse et sa jalousie transparaît souvent, bien que ses sentiments semblent, la plupart du temps, masqués par des murs infranchissables et c'est le mystère l'entourant qui semble être l'un de ses principaux attraits, comme le souligne le courrier des lecteurs du manga. Qu'aime-t-elle en Kyosuke ? Sa faiblesse ? Son air stupide de garçon maladroit et sans défense ? Est-ce son premier amour ? Ou alors, devons nous en conclure que l'on ne peut déchiffrer l'amour ? Alors que son indifférence aurait pu faire d'elle une anti-héroïne, nous parvenons a dévoiler en elle une personnalité vulnérable. Cette faiblesse fait d'elle un personnage humain. Si nous y rajoutons son étonnante maturité (ponctuée par une peur du rationnel, la rendant encore plus réaliste) ainsi qu'un corps de déesse apparaissant fugitivement à plusieurs reprises dans la VO, sans compter le soin particulier porté à sa tenue vestimentaire, on comprend le regroupement devant l'écran de l'ensemble des adolescents japonais (et même européen, bien que l'on se contente de moins) amoureux de cette créature de rêve. Madoka exerce une personnification puissante et moderne d'un mythe cher à l'inconscient collectif (et en particulier, japonais) : celui de la lolita sex-symbol dotée d'une sensibilité extraordinaire. Ainsi, ses fans ne se lasseront sans doute jamais d'admirer l'ensemble colossal de ses pin-up.



| | |
|---|---|
| 8/ Séance de photos au bord de la mer | Les deux modèles |
| Ref : Vol II pp 117-138 | |
| 9/ Kurumi apprend a faire un rendez-vous | L'enlèvement |
| Ref : Vol III pp 7-28 | |
| 10/ Cauchemard ? Hikaru va bientôt mourir | Un rêve prémonitoire |
| Ref : Vol V pp 71-93 | |
| 11/ Ne sonnez pas les cloches du mariage | Le mariage |
| Ref : | |
| 12/ Au revoir Madoka, elle part pour les USA | Un départ imprévu |
| Ref :VOL III pp 135-156 | |
| 13/ Hikaru change radicalement | Un nouveau style |
| Ref : VOL III pp 113 -134 | |
| 14/ Madoka déteste les garçons faibles | Tous sur le ring |
| Ref : | |
| 15/ La décision de Madoka : mettre fin au triangle amoureux | Un petit mensonge |
| Ref : | |
| 16/ Croyez-le ou pas, Madoka a vu un OVNI | Tu y crois aux OVNI ? |
| Ref : | |
| 17/ Tentation d'été : un double rendez-vous. | Un double rendez-vous |
| Ref : | |
| 18/ Madoka relève le défi | La vague indomptable |
| Ref : Vol III pp 71-92 | |
| 19/ L'île interdite de l'amour | L'île déserte |
| Ref : Vol III pp 91-112 | |
| 20/ Hikaru est un témoin | Vacances sportives |
| Ref : Vol IV pp 95-116 | |
| 21/ Foudre et Eclair : qu'est il arrivé à Kyosuke ? | Souvenir d'été |
| Ref : Vol IV pp 117-138 | |
| 22/ Je voudrais connaître une relation adulte | La jalousie |
| Ref : Vol III p 179 —> Vol IV p 28 | |

15 novembre

# Kyosuke KASUGA

Kyosuke KASUGA Personnage central du triangle amoureux, l'interprétation de son rôle peut avoir de nombreuses variations lorsque l'on passe d'une série à l'autre. Dans la vo, ce n'est pas le personnage principal, il laisse cet honneur à la fascinante Madoka.

En revanche, dans la version version "puérilisée" qui nous a été présentée, en raison d'une Madoka paraissant trop difficile à comprendre pour un enfant, le DA est à nouveau modifié pour essayer de placer Jonny / Max en personnage principal. Elémentaire, mon cher Watson... Dans tous les épisodes, le DA commence par l'introversion de Max. En quoi ses pensées peuvent-elles bien nous influencer? En effet, on peut se poser cette question car son trait de caractère dominant est, comme le met en valeur l'épisode 25, est son indécision. Le design de son personnage le montre : ses cheveux partent un peu dans tous les sens et son expression habituelle trouve sa source dans la béatitude, lui conférant une sensibilité intéressante, lui interdisant de blesser moralement et physiquement qui que ce soit.

Physiquement, il est très certainement doté d'une certaine beauté, ne pouvant échapper aux personnages d'Akemi TAKADA ainsi que d'une obsession maniaque pour les filles, goût fatal banni de la version Européenne. En effet, celui-ci passe le plus clair de son temps à rêver que celles-ci se déshabillent pour lui, ce qui est légèrement au dessus des pensées d'un adolescent moyen et mentalement sain.

Fondamentalement, comme le disent les fans de la série, Kyosuke est un crétin... Mais ils s'empressent de rajouter qu'il s'agit d'un crétin gentil, plein de bonnes volonté et sans défense, ce qui lui vaut la sympathie de Madoka. ( Messieurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire.) Dans un tel contexte, ses pouvoirs constituent une parodie flagrante du mythe de "spider-man", à savoir qu'avec de grands pouvoirs, viennent de grandes responsabilités. L'histoire de K.O.R, c'est aussi celle du jeune garçon passant de l'état de pantin manipulé (cf. épisodes 35) à celui d'homme volontaire et sur de lui-même, sous l'effet bénéfique d'une Madoka, douce thérapie. Il est aussi intéressant de constater que Kyosuke omet le chan qui devrait ajouter a son prénom lorsqu'il s'adresse à elle, conformément à la coutume lorsque l'on parle à une jeune fille. Ceci peut soulever la question de savoir qui des deux aurait le plus besoin d'un chan à son prénom.

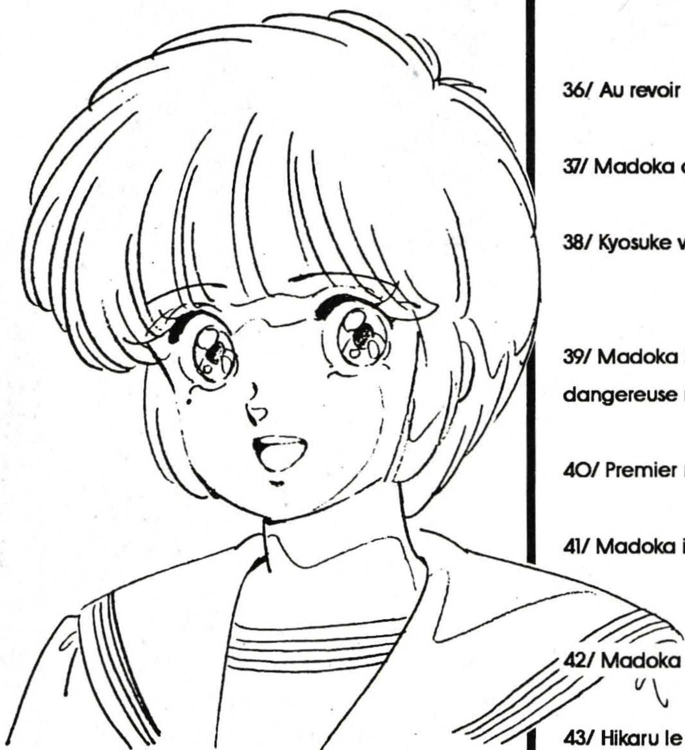
| | |
|---|---|
| 23/ Marathon – K.OR. | La course champêtre |
| Ref : Vol IV | |
| 24/ Kazuya apparaît, méfiez-vous de cette petite terreur | Les dons cachés |
| Ref : Vol V pp 27-48, 115-136 | |
| 25/ Kyosuke transformé | L'éternel indécis |
| Ref : Vol V pp 7-26 | |
| 26/ Kyosuke devient un enfant et approche Madoka | Transformation |
| Ref :Vol VI pp 7-28 | |
| 27/ Kyosuke prouve qu'il est un homme | Un étrange incident |
| Ref : IV pp 51-72 | |
| 28/ Dangereuse décision : l'aventure de Manami | Un visage nouveau |
| Ref : XII pp 47-66 | |
| 29/ Ne pleure pas Jingoro | Je veux Maman |
| Ref : | |
| 30/ Premier amour de Kurumi : version infernale | Fanny tombe amoureuse |
| Ref : XII pp 47-66 | |
| 31/ Madoka et Yusaku | Quel couple étrange ! |
| Ref : | |
| 32/ Anniversaire qui revient deux fois : Kyosuke traverse le temps | Le dédoublement de personnalité |
| Ref : | |
| 33/ Ensorcelante Madoka | Le champignon de la vérité |
| Ref : X pp 167-186 | |



# Hikaru HIYAMA

C'est sans doute la moins importante des trois et elle remplit un rôle d'effet parasite, de barrière à l'amour des deux autres. Il s'agit d'un personnage totalement extraverti et hypersensible contrastant avec le caractère reservé des deux autres. C'est la raison pour laquelle ils ne peuvent se résoudre à lui faire de la peine. Elle est très capricieuse et fait en sorte d'obtenir tout ce qu'elle veut. Elle se montre, par là même égoïste car elle ne fait attention qu'à ce qui la concerne personnellement. Mais surtout, elle est très amoureuse et on peut se demander son origine. Sans doute a-t-elle été terriblement impressionnée par Kyosuke à son arrivée, alors qu'elle cherchait un petit ami. Il est si différent des autres... Hikaru est le personnage le plus immature. Du moins en apparence car lorsque l'on apprend qu'elle n'a que treize ans, on peut se poser des questions. De même, Kyosuke et Madoka n'en n'ont que quinze et font preuve d'une étonnante maturité pour leur age. Il ne faut sans doute pas prêter trop grande attention à ce genre de détails car à propos de leurs personnages, les japonais ont fortement tendance à surestimer leurs capacités. ( on ne citera que l'exemple des chevaliers d'Athéna pour les connaisseurs.) Remarquons au passage la grande réussite du design du personnage de Hikaru, même si elle n'arrive pas à la hauteur d'une Madoka. Elle aussi figure sur de nombreuses illustrations d'Akémi TAKADA. A l'opposé des deux autres personnages, sa coiffure n'est pas rebelle mais, au contraire, toute simple et tenant parfaitement. Peut-être est-ce un moyen d'indiquer que, mise à part sa grande extraversion, il s'agit d'une jeune fille tout à fait normale, i.e. pas aussi exceptionnelle que les deux autres.



| | |
|---|---|
| 34/ Madoka au pays des merveilles | Visite aux grands parents |
| Ref : IX pp 31-92 | |
| 35/ Appareil photo pour pervers : | |
| Kyosuke est un robot | Non transmis |
| Ref : | |
| 36/ Au revoir Kyosuke | Super Max |
| Ref :XII pp 27-46 | |
| 37/ Madoka combat dans le blizzard | Une amie de coeur |
| Ref : | |
| 38/ Kyosuke voyage dans le temps : | |
| Le troisième Noël | Joyeux Noël ! |
| Ref :V pp 137-158 | |
| 39/ Madoka hypnotisée : | |
| dangereuse nouvelle année pour Kyosuke | Un jour de l'an extraordinaire |
| Ref : XI pp 67-86 | |
| 40/ Premier rêve : Jingoro l'énorme monstre | Tap gun |
| Ref : | |
| 41/ Madoka immobile : | |
| L'étrange montre de Kyosuke | La montre magique |
| Ref : XIII pp 71-110 | |
| 42/ Madoka aimée de tous : | |
| la confession de Kyosuke | Une amie de coeur |
| 43/ Hikaru le coeur brisé | |
| au bord de la mer en hiver | Le groupe rock |
| Ref : | |



## LA SERIE

Contrairement à certaines autres séries, si Kimagure Orange Road présente de très sérieuses lacunes, elle a, au moins le mérite de proposer des épisodes qui sont, incontestablement, de petits chefs d'oeuvre. En outre, l'évolution se fait en général dans un sens plutôt positif.

Au départ, les dessins sont peu précis et la mise en place du contexte se révèle relativement lente. Dans un premier temps apparaît la fascination de Kyosuke pour Madoka, qui s'établit définitivement avec la jalousie dans l'épisode 11. Paralèllement Hikaru établit avec Kyosuke des liens qui s'affirment en gradations des l'épisodes 4. Ce triangle amoureux s'achève totalement dans l'épisode 13 au cours duquel Kyosuke invite hikaru au concert. La suite de la série n'est qu'une succession de scènes de jalousie, de quiprocos au travers des personnages secondaires qui apparaissent peu à peu à la manière de la série Urusei Yatsura (Lamu, cf AL N 4).

Les situations improvisées offrent une originalité indéniable par rapport aux autres saop-opera, à savoir, l'existence de pouvoirs surnaturels. Pour ne citer que quelques exemples, Kyosuke et ses soeurs sont télékinésistes et Kazuga, leur petit cousin qui n'a que cinq ans, est quant à lui télé pathe.

Peu à peu l'histoire se centre sur les pouvoirs de la famille Kasuga et les scénarii regorgent de situations abracadabrantes provoquées ou résolues par ces interventions surnaturelles. La série prend alors de l'indépendance voire même beaucoup d'aisance au travers d'épisodes-parodies comme le numero 40, "Tap Gun" où un épisode 23 d'un niveau musical excellent.

La série s'achève, hélas, commme une comédie à quatre sous (mais ce n'est que l'avis de l'auteur...NDC) où interviennent de remarquables paradoxes temporels -épisodes 47 et 48.

Mais l'épisode qui du point de vue de la technique et de l'originalité du scénario est le mieux réalisé, reste sans doute le numero 43. Il fut d'ailleurs accueilli comme tel par la presse japonaise. Dans cet épisode, tellement censuré en France qu'il a dû être pour certains le plus incompréhensible de la série, Hikaru a convaincu son "sempai" de chanter dans un groupe de rock pour le festival de la plage. Durant une nuit, celui-ci va, tout innocement, dormir chez une ami de Madoka et Hikaru qui, comme par hasard vient de se disputer avec son petit ami. Honteux de son geste, il va inventer un mensonge. Et malheureusement pour lui, la vérité reprendra rapidement le dessus brisant le coeur de Hikaru.

Cet épisode constitue un chef d'oeuvre de la mise en scène en tentant de rompre avec toute chronologie habituelle où il est difficile de distinguer la réalité du rêves et le présent des flashbacks. Les dessins sont sans doute les plus soignés de la séries et certaines scènes sont innondées d'une lumière étrange qui transcende les symbôles. Quant à la bande sonore, elle se compose d'une alternance de de silences et d'excellents morceaux musicaux se construisant avec des intertitres sur le mode du cinéma muet. Le script est magnifique. Chaque personnage atteint suffisemment d'expressivité pour laisser transparaître une grande partie de leur caractère : l'enthousiasme et la fragilité d'Hikaru, l'indécision de Kyosuke ou encore la maturité de Madoka. Cet épisode est fascinant par rapport à l'ensemble de la série mais aussi face à l'ensemble des productions télévisuelles de ces dernières années.





| | |
|---|---|
| 44/ Goût d'amour : | |
| la terrible St Valentin de Kyosuke | La St Valentin |
| Ref :VI pp 7-28, 95-116 ; XII pp 7-26 | |
| 45/ Hikaru part et personne ne reste | Un mauvais coup |
| Ref : X pp 67-86 | |
| 46/ Nuit dans la neige : | |
| à deux dans une gondole | Vacances à la neige |
| Ref : VI pp 29-72 | |
| 47/ Grand adieu : | |
| à la recherche du premier amour de Madoka | Voyage dans le passé |
| Ref : XV pp 143 ; XVI pp 64 à la fin | |
| 48/ L'amour capturé et puis tout repart à zéro | Les dimensions temporelles |
| Ref : X pp 7-66 | |

# LA SERIE EN ITALIE

En 1987 et 1988, nous étions en plein âge d'or de la Finiwest (voir Animeland n 6), et la célèbre Alessandra Valeri-Manera achetait depuis son Italie natale toutes les séries nippones sans violence ou bien sans robots. Kimagure Orange Road ne fit pas exception à la règle et se retrouva en Italie sur les chaînes de Berlusconi. Comme on aurait pu s'y attendre, la série fut une des plus censurées de ces dernières années. Bien sûr, ce n'étaient pas des censures à la A.B. Productions mais tout de même ! Parmi les scènes systématiquement, on trouve les saignements de nez, les regards un peu trop insistants de Kyosuke sur la poitrine de Madoka, les scènes en petites tenues même si la charmante personne en question n'est qu'en maillot de bain et -est-ce nécessaire de le signaler ?- les chansons chantées en japonais. Ajoutez une petite accéleration de dix pour cent d'une partie des bandes pour être synchro avec l'horaire "Pub"... il y a franchement comme quelque chose en moins.

Si nous considerons le seul épisode 23 de la série,on peut s'apercevoir qu'ont été censurées : la première scène où Kyosuke a du mal à quitter des yeux la poitrine de Madoka, une scène au cinéma, celle où Laura s'approche de Kyosuke en le poussant contre la porte et enfin la chanson finale qui est anonncée n'apparait même pas (Ouiiin !!).

En conséquence, il ne reste que quatorze minutes, montre en main, sur les vingt-deux existant à l'origine. Et on est un peu perdu face aux accusations que porte Kyosuke contre Madoka, à savoir que celle-ci fréquente d'autres hommes, du fait que les scènes en sous-entendu ont disparu.

Dans la version italienne, deux épisodes se sont carrément volatilisés. Le numero 37 a cependant réintégré sa place pour la diffusion française mais l'épisode 35 n'a pas eu cette chance... Il était question d'un pauvre Kyosuke hypnotisé par ses soeurs et réduit à un simple executant de leurs ordres les plus fous. Ainsi, ce charmant jeune homme se transfome en voleur de petites culottes chez Hikaru et est envoyé pour photographier Madoka... nue !!





Difficile de faire ici une liste exhaustive des multiples censures, à vous de vous amusez un peu en cherchant à les retrouver ! Auquelles s'ajoutent plusieurs erreurs dans les doublages avec la version originale mais également entre les versions française et italienne...

Quant au générique de Alessandra Valeri-Manera chanté par Cristina d'Avena ou Claude Lombard ressemble à tous ceux de la chaîne soit un peu simpliste si vous voyez ce que je veux dire ! Mais que voulez-vous, il faut bien vendre !

# "Au commencement etait le verbe"

Et pour Kimagure Orange Road, le "verbe" fut le manga créé par Izumi Matsumoto. Celui-ci fut publié dans les Shonen Jump à partir de 1984. A cette époque, ce dessinateur n'était qu'un illustre inconnu, un jeune débutant qui avait quitté sa ville natale, Toyama, pour se consacrer au Rock'n Roll, est aujourd'hui l'auteur de ce manga de dix-huit volumes.

Le style de départ est relativement imparfait : peu d'arrière plans et de décors, des personnages très -trop- stylisés, un trait linéaire proche du style caricatural. Dieu, merci ! Le style va évoluer en s'inspirant d'autres auteurs comme Mitsuru Adachi dans les "effets S.D." et Rumiko Takahashi pour la clarté du trait. De même certains délirs, comme l'irruption quasi-systématique d'un couple d'amoureux transits dans chaque épisode, sont tout droit tirés des plus banals manga comiques existants sur le marché. Autre particularité, il fait intervenir des personnages d'autres séries comme Yumi et Manami dans le volume 13 ou Kamisennin (Tortue Géniale) dans le volume 17. Mais il se surpasse dans les ombrages et des techniques de mise en page un peu particulières dans les derniers volumes.

De son design original Madoka ne gardera que quelques mèches rebelles et sur la couverture du volume n 7, elle a presque atteint la physionomie que lui donnera Akemi Takada. De là, elle ne cessera de se rapprocher de celle que nous connaissons d'autant que les travaux sur la série animée commence au milieu de l'année 1986... Mais ici, difficile de déterminer les apports respectifs des deux dessinateurs

Si la série et le manga se ressemblent beaucoup, ceux-ci sont loin d'être semblables et même, on pourrait dire que seuls les personnages sont très ressemblants. De nombreux épisodes T.V. sont en fait des montages des épisodes du manga légerement modifiés. En outre, toute l'oeuvre de Izumi Matsumoto est bien loin d'être totalement utilisée et il y aurait largement de quoi faire une seconde série, notamment en animant les chapitres où intervient le personnage d'Akane, la cousine de Kyosuke. Réciproquement, certains épisodes ne sont pas originaires du manga et sont fort excellents. L'adaptation est généralement très bien réalisée.

Mais au fur et à mesure que le manga avance, celui-ci devient de plus en plus osé. On remarque cependant un changement si ce n'est une baisse de qualité sur la fin, en particulier sur les quarante-cinq dernières pages qui furent rajoutées par la suite. Il est à noter que Katsuhiro Otomo a aidé à certains dessins de ce dernier volume. La fin du manga diffère de celle de la série. En effet, Madoka doit partir en Amerique. Minani et Kurumi préviennent Hikaru que Kyosuke aime Madoka. Lors du départ de la belle, Kyosuke avoue la vérité sur ses sentiments à Hikaru qui le giffle mais lui pardonne (Ben, voyons !). Un an plus tard, Madoka retrouve Kyosuke dans la même situation qu'au début de la série en haut de l'escalier et tout s'achève dans un langoureux baiser.



# O.A.V.

## 1/Pilote

Parler de K.O.R comme d'une série qui commence par le premier épisode serait pour le moins hypocrite. En effet, quelques mois auparavant était sorti un pilote produit par Jump Vidéo et même si l'équipe est totalement differente, ce film se révéla un banc d'essai pour la série.

Le scénario, pour un oeil averti, n'est autre qu'un pot-pourri de chapitres permettant de "tester" certains personnages.

L'histoire : Madoka, Kyosuke, Hikaru, Kazuga et Yusaku partent en vacances au bord de la mer à Okinawa. Ils commence par faire de la planche à voile. Puis ensuite se répète la scène où Kazuga et Yusaku décident de créer un meli-melo entre les chambres afin de discréditer Kyosuke. Suit la scène où les deux héros se retrouvent enfermés dans un téléphérique. Et pour finir un flashback à la scène de l'escalier.

Son style peut surprendre les connaisseurs de la série. En effet, bien que certains storyboards ont dû être réemployés par la suite, les couleurs sont beaucoup moins vives -presque fades-, les formes moins nettes et les détails moins fouillés. Tous ces aspects ne sont pas forcement des défauts mais retirent une certaine expressivité aux personnages et de la séduction dans la si merveilleuse Madoka.

La bande sonore, très differente, n'a cependant pas un grand interet... Et puis le scènario n'est pas aussi sérieux que ce qui suivra. Ainsi des characters design aux voix, en passant par une interprétation plutôt comique du manga, tout subira des modifications avant d'être adapté à la télévision sous la forme que nous connaissons.

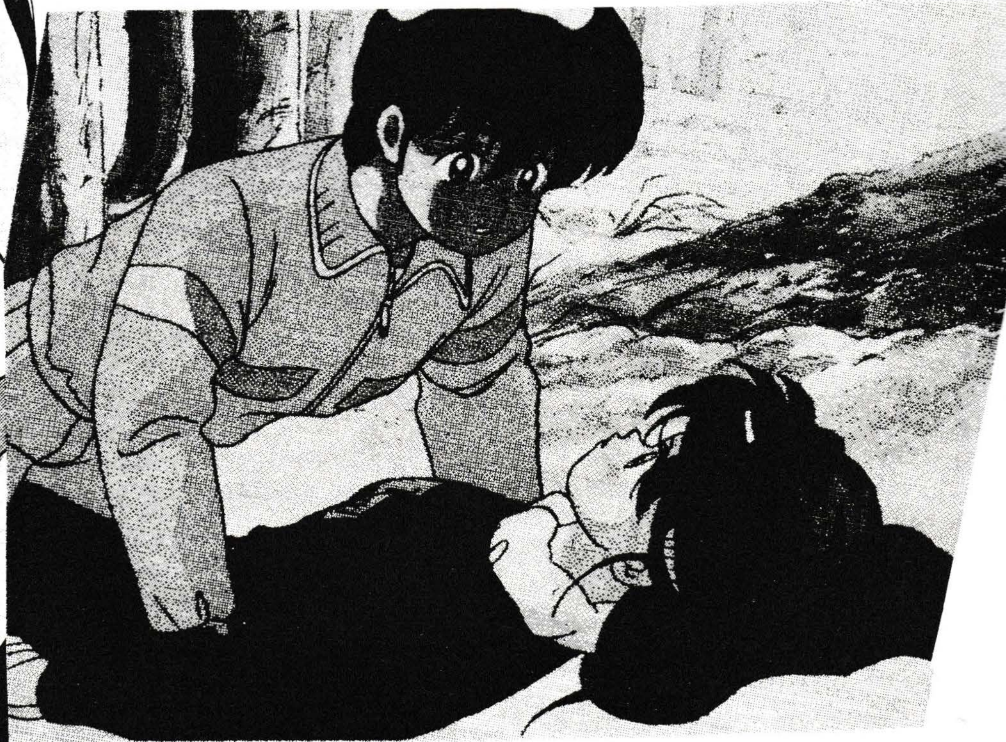
## 2/Les bronzes aiment l'orange.

Après un film qui dénaturait totalement la série, il s'avérera que les fans n'étaient toujours pas satisfaits, entendez par là, pas suffisement exploités commercialement. La Toho s'aperçu vite que ce qui correspondait le mieux à cette série en tant que suite, ce n'était pas des films mais des épisodes de vingt à vingt-cinq minutes... même si beaucoup reprochaient à la série ses dessins approximatifs et son animation limitée. La solution était toute trouvée : la commercialisation sous forme d'OAV de nouveaux épisodes.

C'est ainsi que le 15 février et le 15 mars 1989, deux OAV réalisées par la même équipe et présentant les mêmes caractèristiques au niveau stylistique sont rendues disponibles à la location puis à lavente quinze jours plus tard. Tous deux confié aux bons soins du Studio Pierrot par la Toho, leur génériques sont ceux du Sound Color 3 et les dessins gagnent beaucoup au niveau de la clarté des couleurs, de la diversité des tenues et des coiffures d'Ayukawa. En somme, deux mini-épisodes très bien réalisés et un peu plus osés que la version télévisée.

Le premier, "Shiroi Koibitotachi" (Les amoureux blancs), se déroule au sports d'hiver. Nous commençons par être projetés dans une salle de bain où Madoka et Hikaru sont entrain de s'amuser... toutes nues. Kyosuke passe devant la porte, par hasard... Ils passent ensuite une soirée entourés de tous leurs compagnons habituels dans le chalet pendant que le grand-père de Kyosuke leur raconte quelques vieilles légendes de fantômes.

Le lendemain, Kyosuke et Madoka se retouvent seuls après une division en petits groupes. Et alors que la descente se déroule





pour le moins normalement, ils entrent dans une zone d'avalanches... et ce qui devait arriver arriva : échappant de peu à la catastrophe, ils se trouvent pris au piège dans une grotte. Là, comme dans un rêve, Madoka commence à se déshabiller mais quand Kyosuke s'approche,il se reçoit une gifle magistrale qui le fait revenir, bien malgré lui, à la réalité.

Soudain, les images d'une vieille légende leur reviennent en mémoire. Les phénomènes surnaturels se succèdent au grand désarroi de Madoka, alors qu'ils revivent les évènement d'un drame ancien avant de se retrouver face au fantôme d'une jeune fille, celle de la légende. Madoka et Kyosuke se retrouvent suspendus au rebord d'un gouffre au dessus d'un lac de lave. Mais à l'inverse du drame, le jeune homme ne lache pas sa bien-aimée et se laisse tomber avec elle...

Les deux jeunes gens se réveillent allongés dans la neige au dehors. Etait-ce un rêve ou la réalité ? Ce qui est sûr, cependant, c'est que la malédiction qui pesait sur les deux amants des temps anciens s'est levée par la bravoure et l'amour qui unit Kyosuke à Madoka.

Cette OAV mêle un nouvel élément à la trame : le surnaturel incontrolable par le héros. Globalement il laisse légerement à désirer en raison de la pauvreté de l'intrigue et ce même défaut est à déplorer dans l'OAV suivante également.

Dans "Hawaian Suspens", le trio se retrouve seul sur une plage d'Hawai. Alors que Hikaru retourne à l'hotel pour prendre le porte-monnaie de Kyosuke, celle-ci se fait enlever: les auteurs du rapt l'ont confondue avec la fille d'un roi du pétrole. Madoka et Kyosuke partent aussitôt à sa recherche et suivent la trace des kidnappeurs jusqu'à un bateau, le Blue Dolphin. Mais là, ils seront emprisonnés; seule consolation,ils retrouvent la petite Hikaru. Tentant de s'enfuire en utilisant les pouvoirs de Kyosuke, ils vont se lancer dans une folle poursuite. L'épisode se termine en queue de poisson avec une voiture qui fonce sur nos trois amis. Madoka saisit l'arme qu'ils avaient récuperée et tire.

Certes, ici, le suspens est poussé très loin, bien au delà de ce que pouvaient en attendre les fans. Et si le comique a été laissé de côté, il ne faut cependant pas regarder cette OAV de façon négative. La finalité de ces deux OAV semble n'être qu'un exercice de style aussi bien sur le plan des scénarii que de l'animation et des couleurs. En réalité cela reste très peu fructueux, ces épisodes n'ont pas la même originalité, la même diversité scènaristique ni la même intelligence qui avaient fait la popularité de la série. C'est ainsi que par la suite, tirant les leçons de ces expériences,il ne sera question que d'approfondir l'ancien style.

## 3/ Les cartes postales en couleurs

Le 27 Décembre 1989 et le premier février 1990, deux nouvelles "Color Postcards" devait sortir avec deux nouveaux génériques: "Choose Me" et "Toki Doki Blue". Au niveau musical, pas de rupture ni de nouvelles superstars. Pour le premier générique, les images sont ni plus ni moins que la n-ième réutilisation de la scène de l'escalier mais cette fois en noir et blanc avec un aspect de vieillissement de la pellicule. Ceci pour marquer le retour au style premier de la série mais en même temps souligner que ce style est dépassé car amélioré. La nostalgie qui s'en dégage plaira à beaucoup.



Le second est très simple : sur un fond bleu ciel puis rose défilent simultanement le staff et les images de Madoka et Hikaru dans différentes tenues et positions. Le seul "hic" consiste dans le fait que ces images soient parmi les plus belles jamais conçues pour la série -certains vont jusqu'à émettre l'idée qu'elles auraient été dessinées par Haruhiko Mikimoto (cf. AL N 3).

La premiére "Waghai na neko de attari osakana de attari" (Je suis un chat, je suis un poisson) est tirée des situations d'un roman de Natsume Soseki. Alors que le grand-père montre à ses petites-filles comment utiliser les pouvoirs par l'intermédiaire d'une vieille corde magique et Jingoro essaie vainement d'attrapper le poisson dans son aquarium, Kyosuke fait irruption dans la pièce, se posant des questions sur la vie des animaux. Là, il se met à chahuter avec Minami au moment où le chat attrappe l'aquarium et fait bondir le poisson hors de l'eau... Kyosuke et le poisson échangent leurs personnalités et le corps du poisson tombe justement dans les bocaux d'un marchand ambulant. Hikaru et Madoka qui attendaient Kyosuke vont alors s'acharner à essayer de l'attrapper et c'est Madoka qui y arrive d'autant que le poisson va tomber juste entre ses seins. Là, Minami et Kurumi "déboulent", bafouillent des explications et vont attrapper tous les poissons pour essayer de retrouver l'esprit de Kyosuke. Mais celui-ci se trouve en fait dans la chambre de Hikaru (tapissé de posters d'elle-même). Alors que l'operation de recherche se poursuit, Jingoro et le poisson se heurtent et nous avons droit à un nouvel échange. Alors qu'il s'enfuit vers la maison de Ayukawa dans son nouveau corps de chat, il percute Madoka qui renverse par inadvertance une bouteille de vin sur son doux pelage blanc prenant immédiatement





Quelques noms

| Nom Japonais | Nom Français | Nom Italien |
|---|---|---|
| Madoka AYUKAWA | Sabrina | Sabrina |
| Kyosuke KASUGA | Max | Jonny |
| Manami KASUGA | Manu | Manuela |
| Kurumi KASUGA | Fanny | Simona |
| Kazuya KASUGA | Paul | Paolo |
| Hikaru HIYAMA | Pamela | Tinetta |
| Yusaku HINO | Marc | Renato |
| Jingoro | Erasme | Ercole |

une bizarre coloration rose. Hikaru rejoignant sa meilleur amie se voit follement attiré par le félidé dont l'attitude lui rappelle étrangement son "darling". Les deux jeunes filles décident de garder le chat pour la nuit et lui demande de choisir, tout aussi étrangement, avec laquelle des deux il veut "dormir"(warglaaaah....). Finalement il restera avec Madoka dont il découvrira les aspects les plus intimes de sa vie.

Pendant ce temps la famille de Kyosuke entame un rituel magique pour lui permettre de rejoindre son véritable corps à distance...

Madoka endormie, notre chat découvre qu'elle a laissé le gaz ouvert. Prévenue à temps de l'incident elle va embrasser le chat sans se douter qu'elle va donner son premier baiser à Kyosuke... qui au dernier moment rejoint son corps humain (bouh, bouh) et à embrasser sa soeur ce qui lui vaudra la plus belle des raclées.

Le second, considéré en général comme la meilleure OAV, se nomme HURRICANE ! Henshin Shojo Akane (Ouragan ! Akane, jeune fille métamorphe). Tout commence alors que Kyosuke se réveille avec une Hikaru nue dans son lit (Aie !). Paniqué, il bondit pour découvrir qu'il ne s'agit que d'une farce de sa cousine Akane... Tous deux finissent pas sortir se promener dans le jardin public où ils rencontrent Komatsu (Alex) et Hatta (Isidore). Là, Akane se transforme en une Hikaru très affectueuse mais Kyosuke lui fausse compagnie en se téléportant. Rencontrant Madoka, Akane va tomber follement amoureuse de la jeune fille et va monopoliser tout son temps allant même jusqu'à remplacer Kyosuke dans une partie de tennis. Jalouse des sentiments de Madoka pour Kyosuke, elle va utiliser ses pouvoirs pour discréditer le jeune homme et y réussit en partie.. Madoka finit par aller se saouler en discothèque où elles se font attaquer par des voyoux. L'intervention déchainée de Kyosuke règle tant bien que mal la situation. Et les deux amis se réconcilie. Cette OAV aura tellement de succès qu'elle sera même diffusée au cinema. Les dessins et surtout la plastique d'Akane sont un must (Si l'auteur pouvait essayer de parler français de temps en temps...NDC) et la richesse des scènarii d'antan est enfin retrouvée.

## 4/ Quand les stars s'en melent

Après cette petite prouesse, KOR présentait encore quelques défauts non négigeables. Le style était parfait, le dessin était devenu plus sérieux s'adressant à un public plus âgé alors que les personnages vieillissaient également. A ceci s'ajoutait la disparition de l'effet photographique. Mais il demeurait le fait que les épisodes n'étaient pas assez longs et que les scénarii étaient plutôt stupides (Quoique...). En outre, le niveau musical n'avait pas connu de sensible évolution. L'accent fut mis sur tous ces points encore dans l'ombre quand le premier mai et le premier juin 1990 sont sorties deux nouvelles OAV ou plutôt une OAV en deux épisodes portant le titre de "Koi no Stage Heart on Fire - Haru wa Idol & Star Tanjo" (Scènes d'amour, Coeur de Feu - au printemps naissent des Stars). L'histoire tourne autour du même groupe de rock que l'on avait rencontré dans la serie et dont Hikari est toujours la chanteuse.

Kyosuke, après un appel de Madoka, va la rejoindre en moto au studio d'enregistrement. Il croise Hikaru et ses deux soeurs distribuant des tracts pour le spectacle "Talent Scout Caravan" au cours du quel devrait apparaitre le chanteur Mitsuru Hayata. Ayant retrouvé Madoka, celle-ci lui explique que le groupe va jouer pour la première partie du spectacle en tant que jeune espoir de la musique. A cet instant, un sentiment de jalousie effleure l'esprit de Kyosuke imaginant sa tendre amie dans les bras de la star.

En sortant, il se heurte à Mitsuru Hayata qui tentait vainement d'échapper à une foule d'admiratrices déchaînées. Mais à travers le choc, les deux jeunes gens échangent leurs personnalités. Et Kyosuke/ Mitsuru est attaqué par la horde de groupies qui fondait sur lui. IL ne s'en tirera que grâce à l'intervention de la jeune Shuiri Shimasu, amie d'enfance de la vedette. Cette dernière est trés amoureuse de lui mais sur la route de la gloire Mitsuru la quelque peu délaissée. De son côté, Mitsuru comprend rapidement sa chance quand Hikaru l'aborde par un magnifique "Darling" . Cependant, il n'arrivera pas à profiter de la jeune fille et tombe rapidement sous le charme de Madoka. Finalement, Kyosuke et Mitsuru pourront réintegrer leur corps respectif dans le studio en ayant chacun appris beaucoup sur la fille qu'ils aiment.

La seconde partie débute sur un rêve prèmonitoire : au cours duquel Mitsuru Révèle sur scène les pouvoirs extraordinaires de la famille Kasuga. Peu rassuré, Kyosuke, se rend sur les lieux du concert où il retrouve Hikari blessée et emmenée en ambulance. Le groupe a ainsi perdu sa chanteuse et devant l'insistance de chacun, Madoka finit par accepter de la remplacer.

Pendant ce temps, Kyosuke, contraint d'utiliser la téléportation, réussit à rejoindre Mitsuru mais n'obtient rien de cet être égoïste qui ne compte pas retarder le début du concert pour attendre Madoka encore à l'hopital avec Hikari.

Correspondances OAV/Manga

| | |
|---|---|
| Shiroi Koibitotachi | Vol 11 pp107-148 |
| Hawaïan Suspens | Vol 14 pp107-187 |
| Wagahai wa neko de Attari | Vol 17 pp 165-183 |
| Osakana de attari | Vol 14 pp 67-86 |
| Hurricane ! Henshi Shojo Akane | Vlo 7 pp 115-136, pp 177-195, Vol 8 pp 95-116, Vol 9 pp 93-114. |
| Heart on fire | Vol 16 p.65 > Vol 17 P.44 |
| Rouge no Dengon | Vol 6 P.181 > Vol 7 P.27 |
| Omaï Gakenai Situation | Vol 17 pp 46-103 |




Ecoeuré par cette attitude, Kyosuke part à vélo chercher la jeune fille bloquée dans les embouteillages alors que le groupe commence à monter sur scène devant un public de plus en plus impatient. Madoka exasperée tente de rejoindre l'enceinte du stade en courant et manque de se faire renverser par un autobus en rejoignant Kyosuke. Ce dernier profitant de l'evanouissement de Madoka se transporte jusque dans les coulisses... et arrive à vélo sur scène. Le concert est un succés et quand vient le tour de Mitsuru, celui-ci fait un Mea Culpa public avouant sa propre iresponsabilité et son amour pour Shiuri, refusant par-là son rôle de Super-Star. Le public reste assez indécis devant de telles révélations mais sous l'impulsion d'Hikaru, la foule explose d'applaudissements.

Ainsi finit une histoire où les sentiments sont disséqués, analysés aux travers des situations "exceptionelles" que vivent les personnages et leurs propres reflexions au sujet des gens qui les entourent.

Enfin, ne nous quittez pas, c'est presque finit !

En effet, le studio Pierrot reprit une nouvelle fois la route Orange pour une nouvelle série d'OAV -la dernière jusqu'à présent. Celles-ci sortirent dans le commerce le 18 janvier 1991.

Cette fois-ci, problème ! la Toho trouvant que la série avait vécue, lui conféra un budjet minimal (presque dérisoire). Résultat : une animation largement inferieure à celle de la série elle-même. Une série de plans fixes ou presque... Quant au style, il a perdu les couleurs vives et contrastées qui en faisaient une légende pour des tons ternes et passe-partout. On n'y retrouve plus ni le charme, ni rien d'autre d'ailleurs. Mis à part quelques nouvelles BGM et un nouveau générique de fin "Mouhitosu no Yesterday" chanté par Konaka Wada, celui-ci n'étant rien d'autre qu'une série de trois portraits crayonnés sur des fonds changeants de couleurs. Ah, vraiment... le pouvoir de l'argent !

Le premier, Rouge no Dengon (un message de rouge), nous présente le père de Madoka, qui fait une représentation de la symphonie italienne de Mendelssohn en ville. Se rendant dans les coulisses, Madoka voit son père embrasser une autre femme que sa mère, qui n'est pas venue (en fait, il s'agit d'un malentendu digne de la série : c'était juste une histoire de poussière dans l'oeil !). Quand elle apprend que son père ne rentrera pas la nuit, elle décide de s'enfuir, laissant un message écrit au rouge à lèvres sur sa glace. Elle va alors se rendre chez Kyosuke et ils vont passer une nuit plutôt intéressante, seuls dans la même maison, avant que la belle ne rentre.

Le deuxième, Igakenai Situation (une situation dangeureuse), nous montre le retour d'Akane, mais cette fois-ci ses amies d'école sont avec elle, et celles-ci ne veulent pas croire qu'elle est intéressée par les garçons. Alors, bien qu'elle ait toujours des vues sur Madoka, elle prie Kyosuke de se comporter comme son petit ami, et le couple se met à faire des tas de choses pour le prouver. Une nuit, chez Akane, celle-ci a un peu bu et décide de prouver une fois pour toutes à ces pinbèches qu'elle a raison en couchant avec Kyosuke. Mais à ce moment, Madoka, Kurumi et Manami arrivent pour faire une petite visite. A vous d'imaginer la suiteK.O.R est une série qui brille par son intelligence, son originalité et ses magnifiques personnages. Au Japon, toutes les illustrations de Madoka et autres se sont arrachées, sans compter le grand suces de tous les LD : la série en 12 volumes, les OAV ou encore les music version qui contiennent une demi-heure de clips chacun. Malgré aussi l'énorme potentiel encore latent, fixé dans le manga, la série y a vécu. Elle restera gravée triomphalement dans les mémoires, ne serait-ce que parce que tout a été fait pour permettre de refaire de nouvelles suites. En effet, la série s'achève par un aveu d'amour. Mais dans les OAV, bien que les personnages semblent plus adultes, font comme si cet aveu n'avait pas eu lieu, un peu comme dans le cas d'une dimension parallèle. Le manga ne se termine pas non plus de la même manière. Quant au film, là aussi, petit problème : le fait que les Kasuga n'y utilisent pas de pouvoirs fait penser à un autre monde, conventionnel. Mais en y repensant, le spectateur se rend compte qu'à aucun moment, ils n'ont eu besoin de les utiliser. A lui d'en tirer les conséquences...

## CONCLUSION

Aux USA, la série s'est faite remarquer chez les fans en premier lieu grâce à sa magnifique bande sonore, en général classée en seconde position après celle de Bubblegum Crisis, puis grâce aux pin-ups de Madoka. Aujourd'hui, la série va vraiment renaître grâce à l'intervention de Animeigo qui lance, dès aujourd'hui la diffusion des OAV, les épisodes et le film sous-titré en Anglais. A bon entendeur... La série est l'un des meilleurs best-sellers de la FINNIVEST, ce qui laisse présager son futur passage en Espagne et peut-être en Allemagne. Elle est encore aujourd'hui rediffusée en Italie ou elle compte acquérir une nouvelle jeunesse : les OAV y ont étés très récemment doublés et sont prêts pour une diffusion télévisée. Mais le problème est toujours le même. "De Hurricane ! Henshi Shojo Akane" par exemple dont il ne reste plus que 13 min 47 s sur les 22 min initiales. De plus, étant donné la mort récente d'une chaîne bien aimée de tous, la France risque fort d'être laissée à l'écart d'une éventuelle renaissance... Enfin, de toutes façons : chère AYUKAWA, au nom de tous les lecteurs d'AL, ON T'AIME !!!

*Cedric LITTARDI, Cristina BRIANSO, Masako SEKINE, Yoshiko MITSUGUSHI. Remerciements à tous ceux, nombreux, qui ont contribuê à boucler ce dossier !*

*K.O.R. : Studio Pierrot, MATSUMOTO I., Shueisha, NTV, Toho.*

**Nous n'avons pu, pour des raisons de place, inclure dans ce dossier le chapitre "Soundtrack" qui était prévu. Vous le retrouverez dans le No8 d'Anime Land.**

# ANO HI NI KAERITAI
## Kimagure orange Road le film.





**Quarante-huit épisodes ! Quarante-huit épisodes et enfin, cette fameuse image... Il en a fallu du temps et des mésaventures pour voir se concrétiser les amours de Kasuga Kyosuke et Ayukawa Madoka. Mais ça y est !**

Pourtant, si le dernier épisode nous offre le spectacle d'une fin tout aussi fabuleuse que touchante, il nous fait presque oublier qu'il reste encore un obstacle, un très léger petit problème qui pourrait entraver leur bonheur : Hiyama Hikaru.

Le film de KIMAGURE ORANGE ROAD : ANOHINI KAERITAI ("Je voudrais revenir à ce jour-là") scelle la destinée de ces trois personnages qui nous ont entrainés dans leurs jeux, leurs folies et leurs caprices, laissant sur nos visages sourires, larmes et parfois même beaucoup d'incompréhension. Cependant, il est bien loin le temps des minauderies d'adolescents et des tours de magie, ce film prend le parti de la vie réelle, où les jeux amoureux en triangle -ou autres formes géométriques- trouvent la plupart du temps une solution destructrice. Ainsi, Kasuga Kyusuke est ici mis en demeure de choisir entre les deux femmes qu'il aime... et ce qui en résulte n'a rien de très amusant.

"C'est aujourd'hui que nous allons connaître le résultat des examens. Le vent du nord fouette nos visages, soulageant nos esprits inquiets.

Février... en ce jour où tout fini... et où tout commence."

Le film débute sur des images en noir et blanc, Madoka et Kyosuke se rendent dans les locaux de l'université pour connaître le résultat de leurs examens d'entrée. Alors qu'ils traversent le campus, Kyosuke croit entendre la voix de Hikaru. Mais ce n'est pas elle. Juste une fille demandant à son amoureux s'il viendra la voir jouer dans une pièce de théatre... La même question que la jeune fille lui avait posé quelques mois auparavant, à l'ABCB. Flashback.

Le noir et blanc devient couleur et nous "revenons à ce jour", où Hikaru lui annonçait son désir de jouer dans une comédie musicale montée par l'école pour la fin de l'année scolaire : DOWN TOWN CATS.

Pour Hikaru, c'est un été comme tous les autres, et son enthousiasme légendaire ne semble pas prêt de décroître, d'autant plus que la perspective de jouer dans cette pièce la rend plus hystérique que jamais. Mais cette charmante gamine, aux sautes d'humeurs extrêmes, dérange fortement Madoka et Kyosuke qui endurent déjà la pression de ces examens dont dépend leur avenir d'étudiants. Les évènements qui suivent vont mettre en place la destruction de ce qui faisait l'intérêt -frustrant- de la série. Jusque-là, Kyosuke avait laissé se former -par inconcience sans doute, si ce n'est par machisme éhonté- cet incroyable triangle amoureux, avec l'accord tacite de Madoka, pour éviter de faire du mal à la trop émotive Hikaru. Mais au point où en sont arrivées les choses, il serait peut-être temps de clarifier la situation. Alors que tout aurait pu rester tel quel entre nos trois amis, Kyosuke va commettre une erreur fatale, celle d'embrasser Hikaru. A partir de cet instant, la machine se met en marche... Pour Hikaru, la situation est simple : elle est arrivée à ses fins, elle est devenue la fiancée de Kyosuke, alors que pour le jeune homme la situation est encore très incertaine. La réaction de Madoka à cette nouvelle est assez violente puisqu'elle rompt -avec fracas- tous les liens qu'elle avait avec Kyosuke. Pourtant ce sera elle, le jour du festival, qui renouera le contact, imposant à l'indécis de régler une fois pour toutes la situation. Aussi, le lendemain, demandera-t-il à la petite rouquine de ne plus croiser sa route.

Mais la petite fille, qui avouera plus tard qu'elle savait depuis le début ce qu'ils éprouvaient l'un pour l'autre, n'est pas prête d'accepter cet état de chose. Aussi, loin de disparaître, ne cesse-t-elle de chercher à contacter Kyosuke et de le supplier de venir la voir jouer. Les scènes s'enchainent entre les rencontres avec Hikaru, les répétitions de la pièce, les révisions, les cours de préparation aux examens, et les coups de téléphone, pour en arriver au jour de ce fameux concours. L'atmosphère est déchirante, mais c'est pourtant le prix à payer.

L'épilogue reprend ses tons de gris pour nous apprendre l'admission de Madoka et Kyosuke à l'université de Waseda et le succès de Hikaru dans le rôle principal de la pièce. Après des scènes d'une violence intérieure qui arrachent sans mal quelques larmes aux spectateurs, les liens qui unissaient les trois héros sont irrémédiablement détruits, et la nouvelle vie qui s'annonce pour eux, s'enfante dans la douleur et les larmes.

Le film de KIMAGURE ORANGE ROAD est un film très dur à voir, en particulier pour les fans de la série : fin définitive de l'histoire, fin de ce suspens sentimental entretenu par l'indecision du personnage principal, c'est aussi et surtout la fin d'une amitié que rien, semble-t-il, ne pouvait détruire... Si ce n'est la décision de rompre le silence !

D'une série divertissante proche de la comédie et de la farce, on est passé au drame dans un film sérieux et un peu sombre... Pour la simple et bonne raison qu' "On ne badine pas avec l'amour". Les éléments comiques et les pouvoirs télépathiques de la famille Kasuga n'apparaissent plus. Tout le monde a l'air plus adulte. Les personnages secondaires qui envahissaient l'écran dans la série sont devenus totalement inintéressants quant déroulement de l'intrigue. Alors que la plupart du temps, c'était eux qui tiraient les ficelles et obligeaient les héros à agir, ils ont, dans ce film, un rôle de décoration et détendent l'atmosphère de cette intrigue. Kurumi et Manami ne provoquent plus de catastrophes. Komatsu et Hatta ne font plus de plans extravagants mais sont toujours aussi obsédés. Quant au personnage de Yusaku, il n'apparait même pas ! En fait, il ne reste plus de ce charmant univers d'une adolescente insouciance qu'un chat étrange un peu plus vieux, un peu plus gros et de plus en plus léthargique.

Mais quels changements dans l'attitude des personnages principaux et dans leurs rôles ! Il est assez difficile de prendre parti dans cette action. La merveilleuse Madoka devient presque la "méchante" de l'histoire. Alors que nous avions l'habitude de la voir protéger Hikaru, elle signe presque son arrêt de mort. Pourtant, l'intransigeante Madoka, si dure avec ceux qui l'entourent, dévoile par ses larmes une fragilité insoupçonnée. "...Je te connaissais... Je me sentais en sécurité parce que je pensais connaître tes sentiments. Je paye peut-être le prix d'avoir cru en leur stabilité". Madoka fragile, déboussolée et en pleurs. Madoka jalouse dans le silence, sans un cri et tout en amour: "Je ne te blamerai pas. Si je te blamais, tu n'aurais personne pour te soutenir."

Hikaru est bien différente de Madoka -il est vrai que sa position est différente également. Elle vit tout en explosions dans des cris et des larmes de rage. Ses réactions sont intenses et violentes, se dirigeant aussi bien vers l'intérieur que vers l'extérieur. Ses rêves sont brisés... et par conséquent, elle aussi est réduite à néant. Les confrontations sont aussi violentes physiquement que verbalement :

Hikaru : "Cesse de m'IGNORER !"

Kyosuke : "CA SUFFIT !"

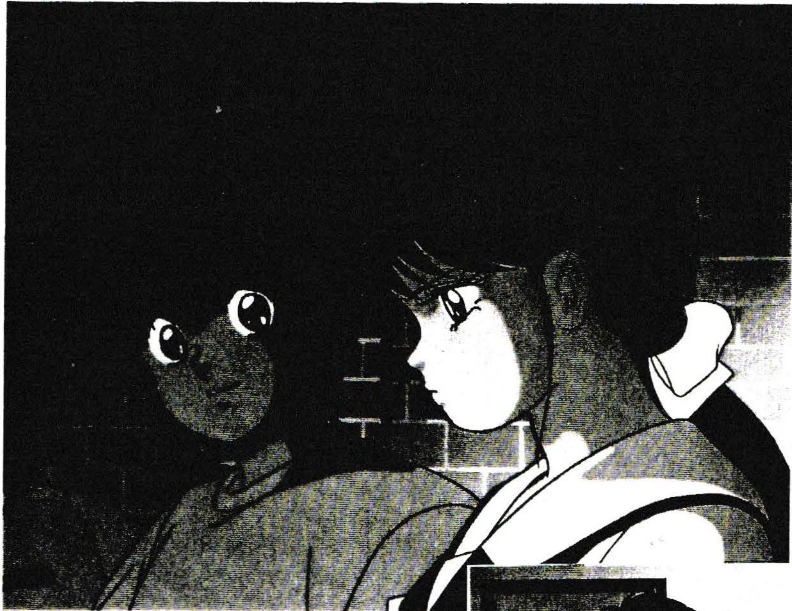
Et un peu plus loin, Hikaru demande une dernière fois : "N'as-tu jamais ressenti de l'amour pour moi ? Que dois-je penser de toi, Senpai ? REPONDS MOI !!"

La fragile Hikaru développe ici une force dramatique d'une prodigieuse intensité : elle, si adorable, si parfaite pour être l'épouse de Kyosuke, a tout perdu dans une passion aveugle.

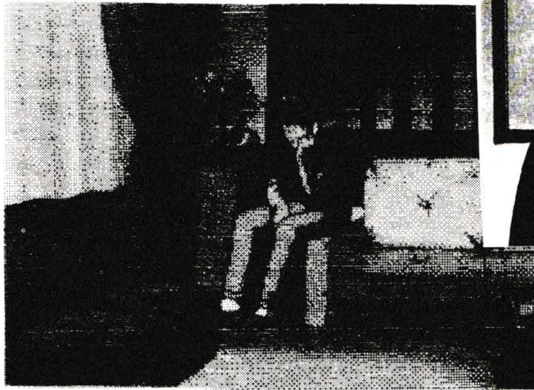
Est-il raisonnable de parler enfin de ce jeune homme irrespon-sable ? J'avoue qu'il m'est très difficile d'apprécier sa conduite. Victime ou coupable, il est les deux à la fois. Mais on peut se permettre de penser qu'il a pris la bonne décision: sa vie allait prendre un nouveau tournant et ses plans d'avenir ne pouvaient plus tenir compte de Hikaru. Il n'est pas facile d'apprécier le ton de ce film ainsi que celui de son dénouement. On atteint ici des sommets d'émotion, sans doute dûs à une trame qui met en déroute le spectateur, trop habitué à l'aspect pétillant de la série et des O.A.V.. Le grand réalisme sentimental de ce film est une de ses grandes réussites où le coeur se serre, suspendu au jeu des sentiments de chacun dans l'attente angoissée d'une fin pourtant annoncée. La recurrence des couchers de soleil et du calme des images dans les instants dramatiques et violents impose à l'intrigue une ascension vers le tragique. Avec cette force et cette cruauté, les scénaristes s'approchent -avec hardiesse- de l'intensité émotive de WINDARIA et HOTARU NO HAKA, sans pourtant les égaler dans la manipulation de l'esprit du spectateur. En somme, c'est un film d'une grande beauté scénique et artistque, à conseiller aux fans de la série et aux amateurs d'histoires d'Amour...

Hikaru

ANOHINI KAERITAI : MATSUMOTO L/ Shueisha/NTV/Toho.







ANOHINI KAERITAI : Philosophie poliitique

Anohini kaeritai nous a beaucoup dérangé lorsuqe nous l'avons vu et compris. C'est la preuve d'au moins une chose : le film fait appel à des concepts de notre culture dont nous n'avons pas immédiatement concscience. Reste à les déterminer. Nous avons alors commencé une liste de caractéristiques attribuables à l'action ainsi qu'aux personnages.

Série : vigueur rapidité, amusement, comique, insouciance, action, amour = enfant

Film : Faiblesse, lenteur, monotonie, dramatique, responsabilité, agitation, amitié = adulte

On appellera agitation une compulsion d'action sans véritable sens et sans réalisation.

Le problème social posé est celui du ménage à trois. Dans la nouvelle Éloïse de ROUSSEAU, pour permettre de réaliser une véritable société positive dasn tous les sens du terme, les protagonistes sont contraints de passer de l'opposition stérile (conflit de trois sujets s'objectivant) au ménage à trois. L'amour passe au stade d'amitié en ce sens que l'amitié est fondée sur la raison, définition que je pose ici par défaut. C'est en cela que se produit le passage à l'état adulte, c'est à dire à la responsabilité.

Ano Hi NI Kaeritai est en quelques sorte une application du principe Rousseauiste, dans la société japonaise moderne. Et le drame est que -alors que le ménage à trois était déjà créé- ce principe est contraint de se rompre à cause des structures de la société, matérialisé par une université titanesque qui eclipse peu à peu nos personnages. Et ceci à l'effet contraire de celui que devrait offrir le passage à la responsabilité : le couple Kasuga/Ayukawa s'enferme, devenant incapable d'agir à sa guise, renfermé sur lui-même et sur des sentiments comme la jalousie. Les héros ne deviennent adultes que par leur age, dominé par un contrat social dans lequel ils n'auront aucun rôle actif. C'est finalement un mélange détonnant de conformisme Nippon et d'individualisme occidental qui triomphe. Seule Hijaru échappe à cette tyrannie et se joue des pressions qui agissent sur elle. Et c'est bien ici ce que symbolise le jeu théatral. Elle seule a donc encore un rôle à jouer.

Si vous ne connaissez pas assez bien le contrat social de ROUSSEAU, ma foi tant pis, pour les autres j'espére qu'elle constituera une voie de réflexion...

Cedric LITTARDI



# - HERGÉ - LES AVENTURES DE TINTIN

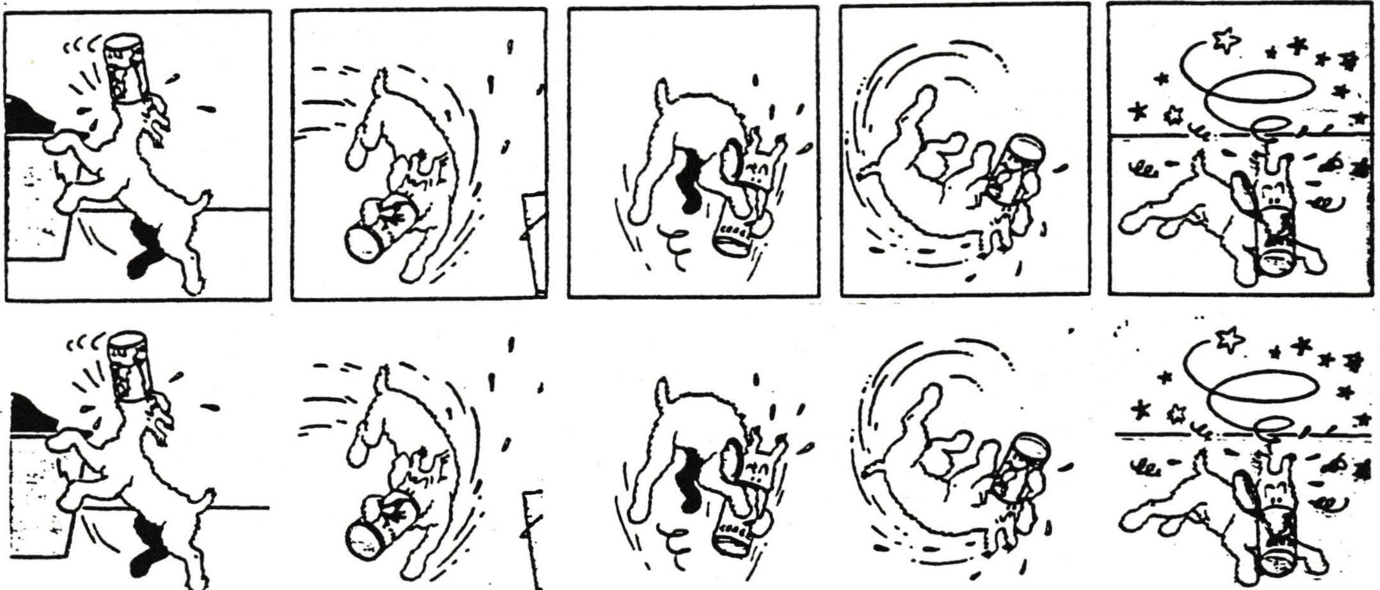


**Ca y est, le voilà, l'évènement tant attendu sur les écrans! Quoi, la petite souris débarque en Europe ? Non, Eurodisney est déjà ouvert, alors que tous craignent le péril Nippon sur leurs chères tetes blondes ! TINTIN arrive en dessin animé sur FR3...**

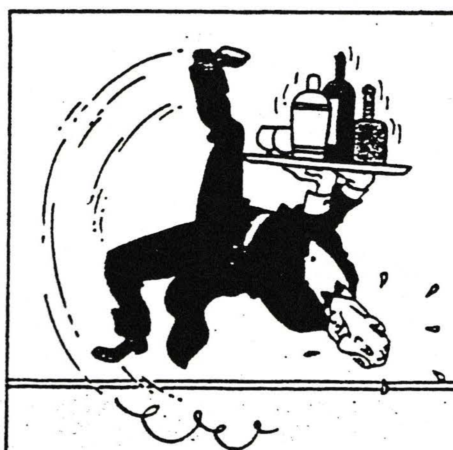
Surprise ? Non, demi-surprise ; Tintin avait déjà fait l'objet d'une animation par BELVISION dans les années soixantes, il s'agit donc d'une reprise. La technique ayant progressée, le battage publicitaire aidant, on pouvait s'attendre à un chef d'oeuvre capable de faire vibrer la corde sensible (et claire) du plus acharné des Tintinophile et coller à l'écran le plus blasé des Dorothéphages ! Hélas, la montagne accouche d'une souris! Le résultat est plus pâle et clairissime que la trop ravattue des lignes claires. Le malheureux HERGE peut se retourner dans sa tombe. Il est trahi par ceux-là meme qui cherchent à le momifier (LA FONDATION HERGE). On se demande s'ils ont réellement compris où se situait la dorce du style "ligne claire" si patiemment élaboré par HERGE.

Examinez attentivement une page d'un de vos albums : elle a presque toujours quatre bandes et plus de huit cases bien serrées et abondamment remplies. Certes la ligne est claire, mais les images sont denses ! Les personnages vibrent et s'agitent sans cesse, les dialogues cachent souvent les décors simples mais parfaitement équilibrés. Le trait est sobre mais juste. L'amalgame prend, la magie est là. Tout cela disparait en animation car les auteurs ont cherché à rester trop fidèle à la fameuse ligne claire, la décor parait affreusement vide, tout juste un plat croquis où semblent courir les personnages sans aucune profondeur de champ. L'animation est tout juste correcte. Les couleurs respectent les aplats des albums, on ne peut donc pas compter sur elles pour donner l'illusion du volume. Le résultat n'est donc qu'une pâle et terne copie du modèle, pas de quoi en tirer gloire. Le produit est pourtant destiné à l'exportation ; il s'appuit sur le succès internationnal des albums dont il reprend scrupuleusement les histoires. Mais là aussi la magie n'opère plus. Tout le dynamisme des scénarii originaux se délaye en une succession de péripéties où le suspense disparait, ce suspense savamment distillé par HERGE grâce à sa science du découpage, ménageant toujours la fameuse "chute" en bas de page, celle qui relance la lecture et captive l'attention. Les auteurs ont oublié que sous son apparence simple, la technique hergéenne est rigoureuse, fruit d'années de travail pour aboutir à un trait synthétique, toujours situé à la limite d'un coup de crayon superflu qui pourrait provoquer l'effondrement de l'édifice.

On ne s'improvise pas HERGE en quelques mois. Les auteurs auraient gagné à sacrifier un peu la fidélité pour gagner en densité, notamment au niveau des décors. Que dire de ces rues de Shanghai vides, alors qu'on les sait grouillantes de foules et de cyclopousses. On pouvait rajouter des personnages. Les chutes de Tintin auraient parues plus vraies dans



exemple de la densité du découpage conférant toute la vivacité de cette scène malgré l'absence de décor
la même scène, en animation sans décor paraît pauvre .


La souplesse des personnages dessinés par Hergé : ils " bougent " dans la page .
ceux du dessin animé sont beaucoup plus raides !

des rues réellement encombrées. MILOU a perdu sa voix, ou plutôt ses pensées ; elles ont une grande importance dans les albums où elles participent à l'humour du récit et font du chien un personnage puissant, l'alter-égo de son maitre. Beaucoup de petites disgressions humoristiques des scénarii ont disparues, comme la rencontre de TINTIN avec les éléphants après la chute de l'avion dans la jungle, la trompette qu'il fabrique pour communiquer avec eux. (LES CIGARES DU PHARAON). Dans le même épisode, l'éxécution truquée de Tintin et sa libération par les DUPONT.D, T est escamotée. On pourrait citer d'autres exemples. Les histoires étaient naturellement riches, pourquoi les appauvrir ? Voila donc un dessin animé qui n'ajoutera rien à la gloire de HERGE. Il vaut mieux relire les albums. Pour terminer en beauté, je ne résiste pas, pour exprimer mon opinion sur cette "oeuvrette" à paraphraser le CAPITAINE HADDOCK, en vous livrant la plus belle bordée d'injures de toutes l'histoire de la bande dessinée :

Sapajou !... Marchand de tapis !...
Paranoïaque !... Moule à gaufres !...
Cannibale !...

TROMPE-LA-MORT!
OSTROGOTH!
VANDALE!

Ornithorynque !... Boit-sans-soif !...
Bachi-bouzouk !... Anthropophage !
Cercopithèque !... Schizophrène !
Heu... Jocrisse !...



PIRATE!
ECTOPLASME
COLOQUINTE
RAPACE!

EFFER

TINTIN : Production Nelvana - Fondation HERGE - FR3.



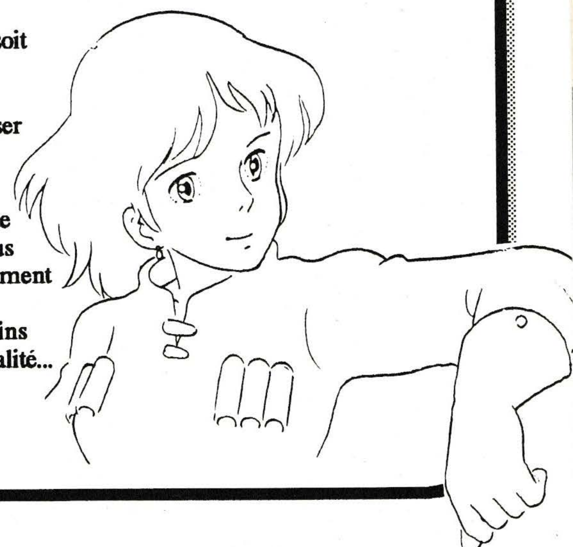
GRANDS DIEUX !!!
Des Vidéo-boy Aki en conserve...

## ANIMECOM SE LANCE DANS LE DISQUE LASER VIDÉO.

Bien que ce genre de matériel ne soit pas à la portée de tous et soit fort peu connu, nous voulons tenter avec nos adhérents l'expérience suivante : réaliser des commandes de dessins animés japonais sur support LD NTSC !

Si vous possédez ce matériel et que cela vous intéresse, écrivez-nous ! Nous pourrons alors savoir s'il y a suffisamment d'intéressé pour vous produire un catalogue de ce genre de produits, moins cher que les vidéos et de meilleure qualité...

A trés bientôt !



# " WATCH OUT FOR THAT... TREE !!"



Si le dessin animé australien est peu connu, c'est pour deux principales raisons: une faible productivité, mais aussi l'assimilation de ces séries aux réalisations américaines. Cependant, il faut bien leur reconnaitre un certain génie dans le delirium. Quand on met quelque chose entre leurs mains, on peut s'attendre au pire. Et le pire arrive... mais ce n'est pas forcément celui qu'on attendait !

Pour vous le démontrer, il suffit de voir ce qu'ils ont fait du mythe de Tarzan. Ce personnage, créé en 1914 par E.R. Burroughs, succès des comics américains ( Harold Foster en fut le premier dessinateur) et du cinéma hollywoodien, s'est vu transformer en un individu complètement loufoque affublé du nom de George.

Souvenez vous de ces rythmes africains qui ensoleillaient la série et de l'inoubliable générique de Jankovic. Souvenez vous de ce grand benêt poussant le célèbre cri en se balançant au bout d'une liane avant de se payer le premier baobab venu durant dix-sept épisodes tous aussi amusants les uns que les autres.

Certes la série est courte et a certainement pris un sacré coup de vieux mais que de fous rires ! Comparé à certaines productions de la firme Hanna Barbera de la même époque, le dessin n'est pas terrible, mais les personnages bien croqués par les dessinateurs de la Jay Ward Productions. Quant à l'animation, il est vrai qu'il ne faut pas trop en demander. En fait, tout réside dans le scénario truffé de gags frisant parfois le ridicule. Une petite merveille du genre si ce n'est pas le seul exemplaire.

Ainsi partons nous pour cette jungle africaine qui ressemble fort aux jungles artificielles dont regorgent les studios d'Hollywood. Tout y est propre, net, aseptisé et les arbres placés là où il faut (ou plutôt où il ne faudrait pas ...). Entrons donc dans cet univers de bonne humeur contagieuse.

Il faut tout d'abord présenter le héros de notre histoire. George est du genre "tout dans les muscles rien dans la tête". Un grand balèze, courageux, galant ( un vrai gentleman) malheureusement il semble être atteint de microcéphalie, ce qui le rend lourdeau voire inefficace. Cependant, sa générosité finit toujours ( ou presque ) par obtenir le résultat escompté, contre toute attente et de la manière la plus farfelue qu'on puisse imaginer.

Notre héros n'échappe pas à la tradition, le cri de Tarzan, bien qu'un peu pateux, ponctue ses aventures quand il ne finit pas sur une quinte de toux à moins qu'il se soit pris un arbre en pleine figure dans son élan. Ca, un héros ? Mais si, mais si !

Tout comme Tarzan, George a sa Jane, heureusement un peu plus futée que lui. Ursula a bien des soucis avec un mâle si étourdi. Malgré sa beauté de rousse et ses charmantes rondeurs, elle joue plus souvent les mamans-gateau que les fidèles compagnes si on exclue le fait que George oublie constamment son nom et la voici transformée en Mauricette, Georgette et autres Cunégondes. Mais sous le charme de Monsieur Muscle, Ursula semble parfaitement s'en accommoder, même si elle doit rattraper ses gaffes.

Au cours de ses aventures, il est accompagné par l'ami de toujours, l'inévitable chimpanzé, compagnon de tous les dangers. Cependant il ne faudrait pas trop s'avancer, car si ce singe, qui porte le nom prédestiné de Super Poltron, fait la conversation parfois plus intelligemment que son maitre (c'est d'ailleurs le seul personnage censé de la série), il a l'ingènieuse philosophie de n'entrer dans la bagarre que lorsque tout est finalement réglé.

Enfin comme dans toute famille stéréotypée, il y a un chien : Médor. Du moins George persiste-t-il à prendre son éléphant préféré pour un gentil petit caniche. Preuve que tout ne tourne pas très rond. D'ailleurs c'est même contagieux : Médor se prend lui-même pour un véritable chien !

Entouré de son petit monde, George va devoir résoudre de nombreux problèmes, entre autres ceux du chef de la police locale, complètement dépassé par les événements de la jungle sauvage. Il devra se battre contre Tom Slick qui veut affronter tout le monde ; déjouer les mille et un plans diaboliques du docteur Chicago, inventeur de la potion qui rend trois cent fois plus fort qu'un éléphant et qu'il a malencontreusement testée sur des fourmis. A moins qu'il n'ait à calmer une révolte de Boondocki fort mécontents à la suite d'un mauvais film de série B diffusé par la télévision locale, quand il ne tente pas de limiter les vagues provoquées par l'hypothétique installation d'une grande surface en pleine brousse ou bien de capturer un chien d'une rareté exceptionelle ne vivant que dans cette jungle. Tout ceci avant d'etre élu au dernier épisode "Roi de la Jungle". ( Enfin !)

En somme un preux chevalier des "temps modernes" peu conventionnel. A force de s'écraser et de se faire écraser, on se demande encore comment il arrive entier à la fin de chaque épisode. Bref, du délire comme on n'en fait plus et c'est bien dommage !

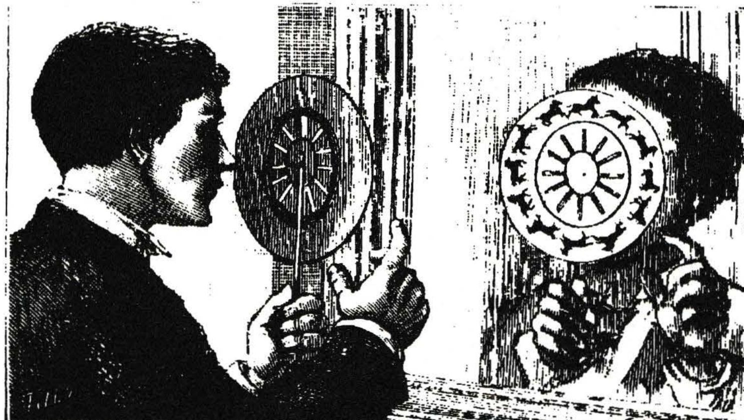
George , George ,

George of the Jungle...

VALÉRIE BOURBON

# L'ABC du D.A.

Nombreux sont ceux qui se posent encore la question fatidique : " Mais comment font-ils ? Comment ça marche ? ". De quoi parle-t-on ? Ben des animateurs de film d'animation et de dessins animés bien sûr, z'avez pas vu le titre ? Et puis dans AnimeLand, il est peut probable qu'il s'agisse de la pêche au gros dans les torrents des Pyrénées, sauf dossier géant sur Paul le pécheur (avec ces diables de Japonais, on peut parler de n'importe quoi, on pourra toujours trouver un manga ou un D.A. sur le sujet ! Mais je m'égare...).



Cet article est donc là pour vous ouvrir la voie de la connaissance et de la sagesse, euh non, juste de la connaissance de ce qui fait frémir d'horreur les membres du C.S.A. !

Histoire d'être original, on va commencer par le commencement. Autrement dit, on va faire un petit historique, vite fait.

En 1833, Joseph Plateau créa le Phénakistoscope (à vos souhaits !). C'était un jouet faisant défiler plusieurs dessins devant une fente par laquelle on regarde, fasciné.

Ce "jouet" de l'époque était en fait destiné à prouver l'existence de la persistance rétinienne ! Encore un mot savant ! J'éclaircis : l'oeil est capable de capter jusqu'à 60 à 70 images par seconde. Aux débuts du cinéma, les films défilaient à la vitesse de 16 images par seconde. L'oeil capte chacune de ces images et les analyse en... un clin d'oeil ! Mais en fait, quand on mitraille l'oeil avec une série d'images séparées par du noir (ou du blanc), il mémorise une première image, l'analyse, mais reçoit une seconde image qui se superpose à la précédente, créant une sorte de fondu-enchaîné. D'où l'impression de mouvement continu et fluide.

16 images par seconde suffisent à un mouvement régulier, mais on est passé à 24 images par seconde lors de l'avènement du cinéma sonore, pour assurer une certaine qualité de la bande sonore (qui était optique alors). A noter qu'au début, on ne savait pas trop passer de 16 à 24 images par seconde, c'est pourquoi les anciens films passés à 24 i/s étaient très accélérés. Pour la vidéo, on est passé à 25 i/s car cela permet de synchroniser la télé sur le secteur (à 50 hertz). Aux Etats-Unis et au Japon où ils ont un secteur à 60 Hz, le standard NTSC est à 30 i/s. Pour le cinéma hyper-réaliste comme le Cinax à la Villette ou le StarTour à EuroDisney, le film défile à 60 i/s !

Pour revenir à M. Plateau, il prouva alors que la rétine gardait les images enregistrées et que c'était cela qui donnait l'impression de mouvement. C'est en son honneur qu'on parla par la suite de plateau de cinéma... Non, c'est pas vrai en fait...

Aux débuts du dessin animé, nombreuses furent les inventions qui permirent au cinéma d'animation d'évoluer : comme le Praxinoscope (ben oui, ils aimaient les mots savant à l'époque) d'Emile Reynaud en 1877. C'était en fait une bande circulaire avec de nombreux dessins défilant devant des miroirs tournants. Il combina cette invention avec un projecteur (une lanterne magique comme ils disaient à l'époque), créant le Théatre optique. Cette invention fit à l'époque le bonheur des spectateurs du musée de Grevin, avant même l'apparition du cinématographe (en 1895) ! Mais ce n'est qu'en 1908 qu'apparut le véritable premier dessin animé au monde, le célèbre Fantasmagorie d'Emile Cohl (encore que la paternité est contestée).

Le dessin animé de l'époque utilisait essentiellement le papier pour faire les dessins. Fastidieux travail ! L'animateur était alors obligé non seulement de redessiner à chaque fois son personnage 16 ou 24 fois pour une seconde d'animation, mais aussi le décor (s'il avait le courage d'en faire un) ! 24 décors par seconde, la folie ! Pas question alors d'animer des décors peints à la Akira ou Honéamise ! Ils étaient réalisés au trait (comme les perso. d'ailleurs, sans coloriage), et d'une simplification graphique extrème.

Heureusement qu'en 1924 est apparu le sauveur, Earl Hurd ! Cet animateur au poignet fatigué eu la bonne idée de remplacer le papier par des celluloïds. Des feuilles de plastique transparentes. OUF !



Le système consiste dès lors à fabriquer des fonds, des décors sur papier opaque et de dessiner les personnages à animer sur le cellulo.

Prenons un exemple. Nous avons un couloir dans lequel un quelconque personnage avance. Le décor est fixe, nous avons dessiné notre image sur différents cellulos, à chaque fos dans une position légèrement différente de la précédente. Il suffit alors de poser les cellulos tour à tour sur le décor apparaisant par transparence et de les photographier un à un grâce à une caméra fonctionnant en image par image. En faisant défiler les prises de vue à une vitesse donnée sur un écran, l'illusion du mouvement apparait !

Pour donner cette illusion de mouvement fluide, il faut réaliser 24 dessins par seconde, soit 1440 pour une minute, ou 86 400 pour une heure de film ! Seul Walt Disney (à l'époque) était assez fou pour relever le défi régulièrement (le premier D.A. de long métrage date de 1917 et a été fait en Argentine). Seulement voilà, l'illusion du mouvement peut être aussi donnée à moindre coût.

Si nous descendons à 16 dessins par second (e.g. Akira) ou même 12 à 14 dessins par seconde (e.g. Laputa, Totoro), le mouvement reste correctement reconstitué. Cependant, à l'époque, Tex Avery disait qu'en dessous de 6 dessins par seconde, le mouvement était beaucoup trop saccadé et illisible. Ce qui n'empèche pas la TOEI de pondre un trop célèbre Goldorak plafonnant à 7 ou 8 dessins par seconde. Vous avez vu la série comme moi, donc jugez du résultat ! (Note de l'auteur original : " Chacun ses dégoûts ".)

Au passage, on vous demande de ne pas confondre image et dessin ! Un film défile toujours à 24 images par second (à peu près). Si vous faites un D.A. à 12 dessins par seconde, chacun de vos dessins sera filmé 2 fois. On aura donc deux images de chaque dessin, 2x12 = 24, ça marche ! Si vous faites 8 dessins par seconde, il faudra filmer chaque dessin 3 fois de suite. Ainsi de suite. Les valeurs bâtardes sont en fait une moyenne, certaines scènes étant filmées à 2 d/s, d'autres à 1 d/s. On peut aussi filmer 2 images d'un dessin, 1 du suivant, 2 du troisième, etc. Vu ?

Passons maintenant à l'animation proprement dite. Mettons nous à la place de l'animateur. Il a reçu la mission d'animer le personnage de Shalulu dans Laputa de H. Miyazaki. Dans le story-board reproduit dans les parages, Shalulu retire son chapeau, se tourne sur sa droite et fait bander ses muscles. Le tout doit durer 7 secondes environ.

L'animateur dispose d'un model-sheet, une (ou plusieurs) feuilles où le personnage est dessiné dans plusieurs positions et expressions, face, profile, trois-quart, etc. Ce model-sheet est créé par le character designer, l'homme (ou la femme) qui conçoit tous les personnages dans les moindres détails. L'animateur va lui-même faire des exercices où il redessinera le personnage, dans les mêmes positions et dans de nouvelles, de sorte qu'il maîtrise parfaitement son sujet, qu'il le dessine avec la même finesse de trait et exactement le même style que celui de l'auteur original. Un vrai travail de moine copiste du Moyen-Age !

L'animateur va alors s'occuper de la scène qui lui est assignée. Il commence par dessiner sur papier les positions-clé du mouvement présents sur le story-board (voir les quatre dessins non loin d'ici) :

Dessin 1, Shalulu retire son chapeau.

Dessin 2, il se tourne sur sa droite.

Dessin 3, il amorce un haussement des bras.

Dessin 4, il lève ses bras et fait bander ses muscles.

Quatre dessins, quatre positions montrant l'essentiel du mouvement. L'animateur n'a plus qu'à dessiner les positions intermédiaires entre chaque position-clé, les intervalles. Et voilà le travail...

Note : en fait, ce sont de grandes phases sorties du story-board, il y a plus de dessins clés. De plus, dans la version finale, l'animateur a ajouté un petit mouvement : après avoir donné son chapeau, Shalulu incline sa tête à droite et à gauche, pour s'assouplir. C'est bien sûr fait avec l'accord du directeur d'animation, si ce n'est pas sur son initiative.

Une fois tous les dessins terminés, ils sont mis au propre (redessinés soigneusement par un exécutant supprimant tous les traits de construction inutiles), et le tout est recopié à l'encre sur un celluloïd, soit à la main, soit à la photocopieuse. Sur le recto apparait le trait, sur le verso est étalée la gouache. Surtout, n'essayez pas de faire ça chez vous, ces celluloïds coûtent très cher et sont peints avec une gouache spéciale très chère aussi. Mais si vous avez le temps (c'est très long) et les moyens, pourquoi pas !

Mais, vous demandez-vous, comment les Japonais arrivent-ils à produire autant si c'est si long à faire ? En particulier, qui gouache les cellulos ? Pas les animateurs, c'est sûr ! Si on regarde un O.A.V. tel que Bubblegum Crisis, on peut observer qu'il y a un nombre de détails époustouflant, notamment au niveau des ombres et des reflets dans les armures des Knight Saber. Sur le seul casque, on peut discerner (en gros plan) un reflet blanc ou coloré, la couleur normale du casque, une ombre foncée et une ombre noire ! Et tout, pas moins de quatre couleurs, voire parfois cinq pour le seul casque. Pour toute l'armure, comptez au moins dix à quinze couleurs ! Ce qui est énorme, même W. Disney ne se lancerait pas dans une entreprise pareille ! (A noter que les séries TV ont rarement une telle débauche de couleurs. Une des exceptions est Maison Ikkoku (Juliette, je t'aime)).



Les Japonais travaillent beaucoup certes, mais ont quelques trucs pour diminuer la somme de travail. D'une part, comme expliqué plus haut, ils réduisent le nombre de dessins par seconde, et utilisent au maximum les posibilités d'animation partielle (où seule une partie du corps bouge). D'autre part, ils utilisent une main d'oeuvre bon marché.

En effet, ils envoient par exemple les cellulos à des étudiants dans des universités avec toutes les indications et le matériel (pots de peinture, pinceaux, etc.). Les étudiants effectueront ce travail de gouacheur bénévolement (c'est considéré comme un travail scolaire) ou en tant qu'aide, donc rénuméré, mais une misère...

C'est le cas pour la série Versaille no bara (Lady Oscar) où les trois quarts des cellulos de la série ont été gouachés par des étudiants. Pratique, économique, bref tout pour plaire !

Une pratique de plus en plus courante aussi, et pas seulement au Japon, consiste à faire faire les basses besognes dans l'asie du sud-est, notamment la Chine et la Corée. La main-d'oeuvre y est encore bon marché (ce n'est plus vraiment le cas au Japon) et fait un travail très soigné.

Je sens qu'une dernière question vous titille les lèvres. Allez-y, n'ayez pas peur... Ah, pourquoi les couleurs sont-elles posées en aplats et non pas fondues les unes dans les autres (dégradés) ? Excellente question ! La réponse est simple : les coups de pinceau se verraient et nous aurions un effet de tremblement au niveau des couleurs. En effet, il est impossible de faire deux fois exactement le même coup de pinceau, IMPOSSIBLE ! Et en admettant que ce soit parfaitement lisse, il y a de fortes chances pour que les dégradés soient légèrement décalés en teinte d'une image à l'autre. (C'est d'ailleurs pour cela que l'on peint au verso du cellulo, ainsi la peinture écrasée sur la surface est parfaitement uniforme. Le coté où on peint est lui plutôt chaotique par contre...).

On peut utiliser le pastel dont les couleurs se fondent vite et facilement les unes dans les autres, mais il faut pour cela une animation d'au moins 12 dessins par seconde pour que l'effet soit bon. Exemple ? La pierre qui se détache et tombe sur Shiryu avant l'attaque du Cancer dans le film de Saint Seya. L'animation est soignée et l'effet correct. Seul problème, ça coûte cher...

On peut aussi utiliser l'aérographe, il est d'ailleurs utilisé pour rehausser certains cellulos (coté encre). Mais il est alors plus simple et plus rapide d'utiliser l'ordinateur qui sait faire des dégradés parfaits et reproductibles à volonté. Si vous voulez un exemple d'aérographe, voyez certaines séquences animées de The Wall d'Alan Parker et Pink Floyd. C'est très beau, mais aussi très très cher !

Voilà, le cours est terminé, au revoir les enfants !

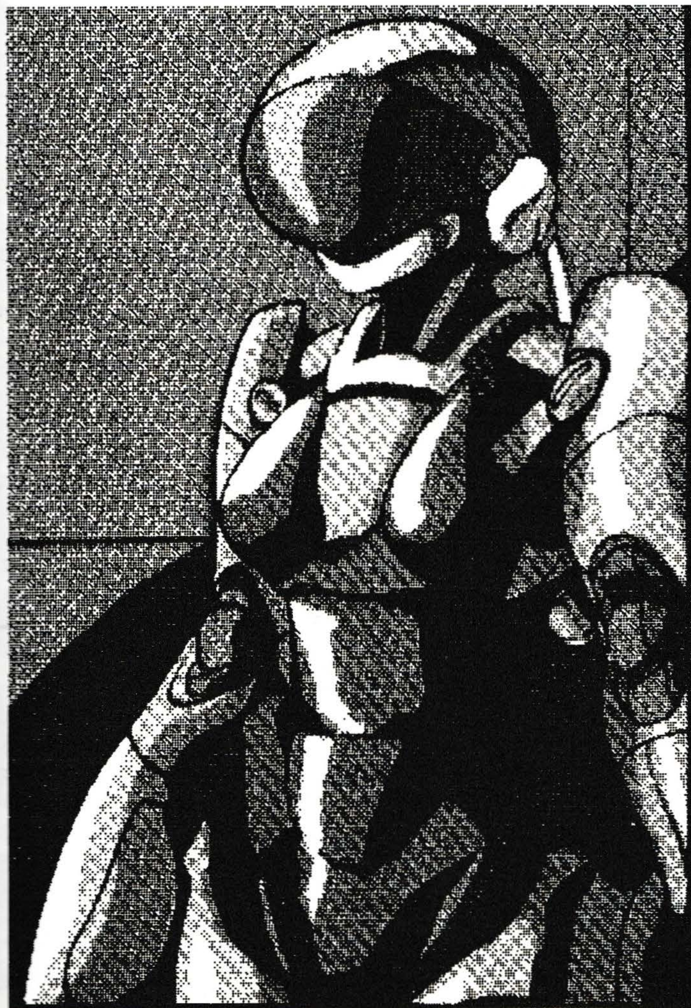
Philippe Karakasyan,

avec la collaboration de Philippe Lhoste.



© MIYAZAKI, TOKUMA, KIKI

© KEN ICHI SONODA, BUBBLE GUM CRISIS





# Pourquoi les personnages de D.A. ou de manga ont-ils (souvent) de grands yeux ?

Les raisons sont nombreuses et complexes, mais on fait généralement remonter la cause au "King", au "dieu" du manga, j'ai nommé Osamu Tezuka.

En effet, avant lui, les B.D. nipponnes étaient fort sages, bien plates et statiques. Ce médecin de formation, passionné de cinéma, apporta une révolution dans le manga avec une mise en page dynamique et des cadrages dramatiques, directement inspirés des techniques cinématographiques. Ce fut un choc pour les créateurs et futurs artistes de l'époque, et il les influença profondément. Un peu comme en Europe, Jijé inspira Moëbius et Franquin, ou Hergé influença toute une école d'artistes, qui elle-même, déteindra sur la génération suivante. Sauf que Tezuka fut le Moëbius-Franquin-Hergé du Japon.

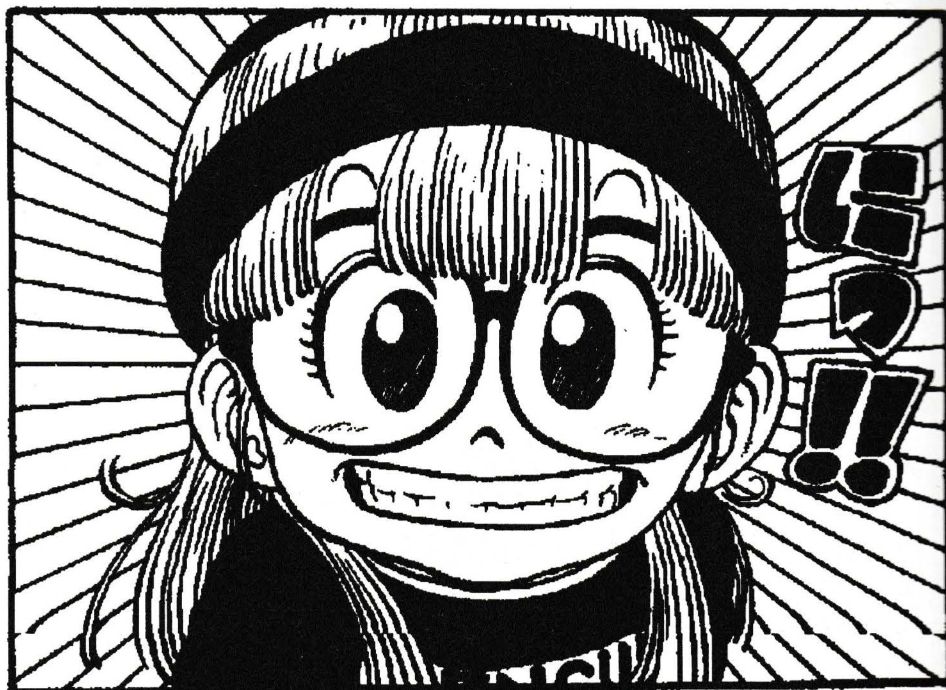
Osamu Tezuka était aussi un fan de Walt Disney, et il adopta le style rond et les yeux immenses de ce dernier (voir Mickey ou Donald...). Et ces yeux furent adoptés par de nombreux artistes qui voulaient faire comme le maître (de même qu'aux U.S., on imita les membres énormes des personnages de Kirby, ou son encrage particulier, ou en Europe, on adopta les yeux en bouton de bottine ou les gros nez).

Cette tradition fut particulièrement suivie et amplifiée dans les manga pour jeunes filles où les yeux immenses remplis de poussière d'étoiles les rendaient particulièrement romantiques.

Sans compter la facination des Japonais pour les canons de beauté occidentaux, notament la grande taille, les cheveux blonds et les yeux non bridés (certaines élégantes japonaises allant jusqu'à se faire débrider les yeux par chirurgie).

Les Japonais ont toujours été attirés par les cultures qui leur semblent plus avancées que la leur : au début les standards chinois et coréens, maintenant les occidentaux, surtout depuis la défaite du Japon lors de la 2e guerre mondiale, leur faisant perdre confiance en eux et leur culture et adopter les modèles étrangers (surtout aux niveau des jeunes. L'occupation américaine ne doit pas y être étrangère aussi.).

© TORIYAMA, ARALE CHAN




Lors de l'après-guerre, les artistes imitant Tezuka découvrirent que ces grands yeux étaient très populaires parmi les jeunes, et accrurent cette tendance, d'autant plus que ces yeux immenses permettaient une plus grande expressivité des visages. Petit à petit, dessiner les Japonais avec de grands yeux devint une tradition bien implantée, tant chez les artistes que chez les lecteurs, qui en redemandèrent.

Tout ceci fait que cette mode des grands yeux ait eu une telle pérénité. Evidement, contrairement à ce qu'on lit ou entend régulièrement, cela n'a absolument pas pour but de vendre sur le marché occidental qui, de toutes façons, ne voit pas grand chose de l'industrie du manga, à part par le marché de l'animation, qui ne s'est répandu que bien après l'implantation de cette esthétique.

Soit dit en passant, les Japonais dépeints par eux-mêmes n'ont pas seulement de grands yeux, mais aussi parfois des cheveux blonds. En fait, outre l'élégance particulière que cela peut conférer au personnage, cela permet de mieux le distinguer des autres, et souvent de marquer sa différence. Cela ne veut pas forcément dire que le personnage a les cheveux blonds, c'est une licence d'artiste (de même un même personnage peut se trouver l'espace d'une case avec les cheveux grisés ou blanchis. Cela met souvent en evidence un certain état d'esprit du personnage.). En D.A., disposant de la couleur (les manga sont en grande majorité en noir et blanc), les auteurs vont encore plus loin en colorant les cheveux en rouge (souvent un personnage au caractère bouillant !), vert ou bleu pastel. Des punks avant la lettre...

Justement, quel est le rapport avec les D.A. dans tout ça ? Et bien outre le fait que les D.A. soient le plus souvent des adaptations de manga, et reprennent donc le même graphisme, il faut savoir qu'Osamu Tezuka est aussi le pionnier de l'animation japonaise moderne (qu'il a lançé avec la série TV "Tetsuwan Atomu", Astro, alors en noir et blanc). Tout se recoupe !

A noter que les personnages sont plus typé japonais qu'on ne le croit, avec leurs cheveux noirs et raides (quand même la majorité), leurs petits nez et leur visage lisse. Et les occidentaux sont dans les B.D., par un amusant renversement, souvent ceux qui ont les plus petits yeux, en fait des yeux normaux (et des traits plus marqués, le nez et le menton notamment).

Au-delà de l'origine de cette passion pour ce style de personnage, on peut se demander pourquoi il est apprécié. Là, il faudrait un psychologue, ou peut-être un antropologue.

Je ne suis ni l'un ni l'autre, mais je vais me risquer à hasarder un élément de réponse. Indépendant, d'ailleurs, des pays. Après tout, tous les fanas de D.A.J. que je connais aiment les personnages tels qu'ils sont conçus...

A mon avis, les gens trouvent mignons les personnages aux grands yeux, au visage lisse, au petit nez retroussé, à la tête trop grande pour leur corps... parce que sont toutes les caractéristiques des bébés.



© K. FUJISHIMA, MEGAMISAMA

A peu près tout le monde aime les bébés et les trouvent mignons, adorables et "vraiment trop chou !". Et ma foi, ce n'est pas loin de la réaction des fans face à leurs héros favoris (cute, kawaii...). Et cela rejoindrait la vogue des super-deformed, des personnages au corps infantilisé, littéralement hauts comme trois pommes (une pour la tête, une pour le torse et une pour les jambes).

Ce n'est probablement qu'un aspect d'une réalité plus complexe, mais je pense que c'est un point de vue qui éclaire pas mal de choses.

Cet article avait été conçu pour être un encadré pour l'article "Préjugés" (suivant "(Mauvaise) Humeur") de la p. 6 d'AL 4. Pour des raisons de place, il ne fut pas inclu, et de report en report, le voilà dans ce numéro. Entre temps, j'ai eu le plaisir de rencontrer lors du festival de Corbeil un professeur d'université passionné d'animation, Yannick Dupon. Il nous expliqua une théorie qu'il developpa par la suite dans notre APA dont il est devenu membre.

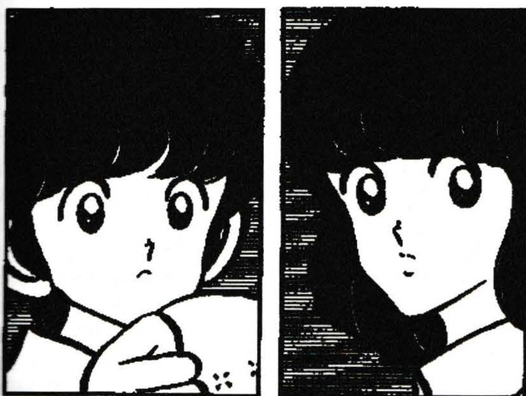
Cette théorie, développée par Louis Bolk en 1920 en tant que très sérieuse analyse scientifique, rejoint mes hypothèses hasardeuses (que beaucoup d'entre vous ont dû faire aussi). En effet, en gros cette théorie dit que l'enfant de 3 ans représente le summum de l'évolution de l'individu, du foetus (semblable au début à ceux des êtres inférieurs, poissons, batraciens, etc.) à l'homme adulte (représentant une régression, car plus simiesque) en passant par la femme adulte (aux caractéristiques morphologiques plus puériles : petits nez et menton, taille réduite, pas de barbe, etc.).

La néoténie est la conservation de caractéristiques physique puériles jusqu'à l'âge adulte. Stephen Jay Gould a appliqué cette théorie de la néoténie aux animaux en général, et à Mickey en particulier, observant que ce dernier a acquis progressivement au fil des années des traits et une silhouette plus arrondis, augmentant sa popularité. En effet, d'après Konrad Lorenz, les adultes humains ont des réflexes d'affection et de protection pour les êtres vivants possédant des traits de bébé (notament un front bombé, un menton fuyant... et de grands yeux).

Donc, quand on craque pour Creamy ou Madoka, c'est notre fibre maternelle ou paternelle qui vibre inconsciemment en nous !

Philippe Lhoste

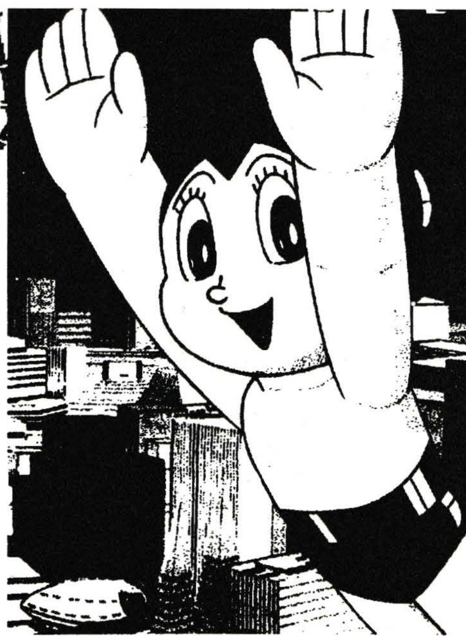
© M. ADACHI, TOUCH





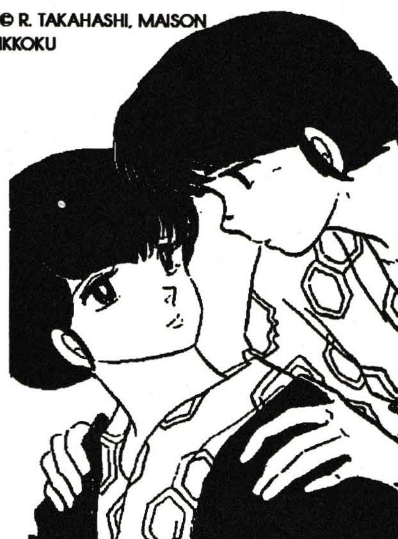






© O. TEZUKA, TETSUWAN ATOM

© R. TAKAHASHI, MAISON IKKOKU





© O. TEZUKA, PRINCE SAPHIR

# L'ÉPOPÉE DE HANNA-BARBERA

**En 1957, Walt Disney est le roi incontesté du Dessin Animé mais son vaste empire ne s'étend pas encore à la télévision. Et ce sont William Hanna et Joseph Barbera qui devaient créer les premières séries animées à succès du petit écran. Cependant cette collaboration vieille aujourd'hui de plus de cinquante ans ne date pas de la naissance des PRODUCTIONS HANNA-BARBERA sur le Cahuenga Boulevard mais bel et bien de leur travail à la M.G.M.(Metro Goldwyn Mayer) sous la direction d'Harman et Ising.**

**C'est en 1937 qu'ils devaient se rencontrer et en 1940, qu'ils créaient leurs premiers enfants: TOM et JERRY**



Rien ne semblait pourtant les prédestiner à travailler dans l'industrie du dessin animé. Né le 14 juillet 1910 à Melrose (Nouveau Mexique), Willam Hanna, dit Bill, avait fait des études de journalisme et d'ingenerie, et c'était en tant qu'ingénieur qu'il s'était rendu en Californie. Mais rèduit au chomage par la crise économique de 1929, il se tourne alors vers le dessin et son imagination débordante finit par séduire les responsables du département dessin animé de la M.G.M. Quant à Joseph Barbera (Joe), il est né à New York le 24 mars 1911 et pensant faire une carrière brillante dans la banque, il étudia les sciences économiques mais il était bien plus passionné par la bande dessinée et il finit par partir pour la Californie où il rejoignait Bill Hanna dans les nouveaux studios que venait de créer la M.G.M.

L'épopée de "TOM ET JERRY" débuta en 1940 avec le film "Puss Gets The Boot". Le succès de ce premier essai qui bénéficia d'une nomination aux Oscars, devait être déterminant puisque les aventures trépidantes du chat et de la souris devaient se poursuivrent durant quinze ans sous leur direction et recevoir sept Oscars (voir encadré).

Joe Barbera écrivait les histoires, dessinait les esquisses et inventait les gags, alors que Bill Hanna se chargeait de la réalisation proprement dite. A force de travail et d'exigence, leurs films étaient aussi perfectionnistes que ceux de Disney. Mais dans leur conception, les deux personnages de Tom et Jerry étaient à l'origine bien plus éloignés qu'ils ne le furent par la suite. Tom était féroce et violent , et Jerry, l'astuce s'opposant à la force brutale. Mais le temps passant, ces caractéristiques s'estompèrent et les deux ennemis irréductibles passèrent alors le plus clair de leur temps à se chercher des noises(leur haine se trouvant adjointe à une certaine solidarité : la vie de l'un justifiant celle de l'autre).

L'influence de Tex Avery qu'ils rencontrèrent en 1942, ne fut pas étrangère à une legère modification dans les gags où vinrent se mêler violence et déformations excessives des personnages. Cependant, les ficelles de cette méthode devaient se dévoiler à force de répétitions.

Peu à peu, leurs aventures s'enrichirent de nouveaux personnages: Marny Two Shoes, la domestique noire, un gros chien de garde, un caneton... et un troisième héros, sorte de Jerry en miniature sybômlisant l'impétuosité de la jeunesse, Little Nibble ou Tuffy. Ceci, alors que les personnages principaux ne subissaient aucun grand changement. Ils obtinrent leur premier Oscar en 1943 pour "The Yankee Doodle Mouse". La rapidité d'action, l'exagération des transformations et la violence des trouvailles caractérisent les films suivants où se succèdent aussi bien des reconstitutions historiques des plus insolites ("The Two Mouseketeers" en 1952) que des comédies brillantes ("Cat Concerto" en 1947 sur la seconde Rhapsodie Hongroise de Litzt).

Outre le monde du dessin animé, Tom et Jerry vont également marquer les longs métrages filmés. Ils accompagneront Gene Kelly dans "Anchors Aweigh" ("Escale à Hollywood") en 1945 et dans "Invitation To The Dance" en 1953. La même année, ils apparaitront nageant auprès d'Esther William dans le film "Dangerous When Wet". En 1955, Bill Hanna et Joe Barbera prennent la succession de Fred Quimby à la tête du département dessin animé de la M.G.M. Mais deux ans plus tard, la société ferme cette section et les deux amis



partent fonder leur propre compagnie. L'aventure "Tom et Jerry" ne sera cependant qu'interrompue par ces évenements et d'autres prendront la suite de leurs créateurs.

Bill Hanna et Joe Barbera se consacrèrent alors à la conquète de la télévison par la production de cartoons en se conformant aux exigences de ce nouveau média sur les délais et les coûts. Le mouvement est alors réduit au strict minimum, la recherche des personnages limitée et tout se concentre sur le scénario et une bande sonore d'une qualité très contestable. Généralement, les premières séries se présentaient sous formes de show réunissant trois séries différentes dont une centrale constituant le pivot de l'émission qui était diffusée tous les samedi matin. "The Ruff and Reddy show" contant les aventures d'un chien et d'un chat, reçut un bon accueil mais ne fit pas de percée. Il fallut attendre 1958 pour que les Productions Hanna-Barbera finissent par s'imposer avec "Huckleberry Hound". Ce chien bleu de race Bloodhound ayant la particularité de marcher sur deux pattes, se trouve sans arrêt mêlé à des situations catastrophiques dont il se sort toujours avec le plus grand naturel. Le succés se poursuivit avec "Yogi Bear", l'ours du Parc National de Jellystone portant canotier et cravate qui, accompagné de l'ourson Booboo, mène la vie dure au ranger John Smith. Ce succès fut tel qu'un premier long métrage sorti en 1964: "Hey There, It's Yogi Bear", et d'autres suivirent. Puis vinrent les célèbres "Flintstones" en 1960. Ce fut le premier dessin animé programmé en début de soirée. L'histoire se déroule autour de quatre personnages: Fred et Wilma Flintstone et leurs amis Barney et Betty Rubble.Quant à l'humour, il est essentiellement lié au contraste anachronique entre un décor préhistorique et le comportement moderne de personnages. Une autre famille devait faire, en 1966, l'objet d'une série qui eu bien moins de succès: "Jetsons", mais qui devait être reprise en 1985 et faire l'objet d'un film en 1990.

### TOM, JERRY ET LES OSCARS

1940- "Puss Gets The Boot" nomination
1941- "The Night Before Christmas" nomination
1943- "The Yankee Doodle Mouse" oscar
1944- "Mouse Trouble" oscar
1945- "Quiet Please" oscar
1946- "The Cat Concerto" oscar
1947- "Dr Jekyll & Mr Mouse" nomination
1948- "The Little Orphan" oscar
1949- "Hatch Up Your Troubles" nomination
1950- "Jerry's Cousin" nomination
1951- "The Two Mouseketeers" oscar
1952- "Johann Mouse" oscar
1954- "Touché, Pussy Cat!" nomination

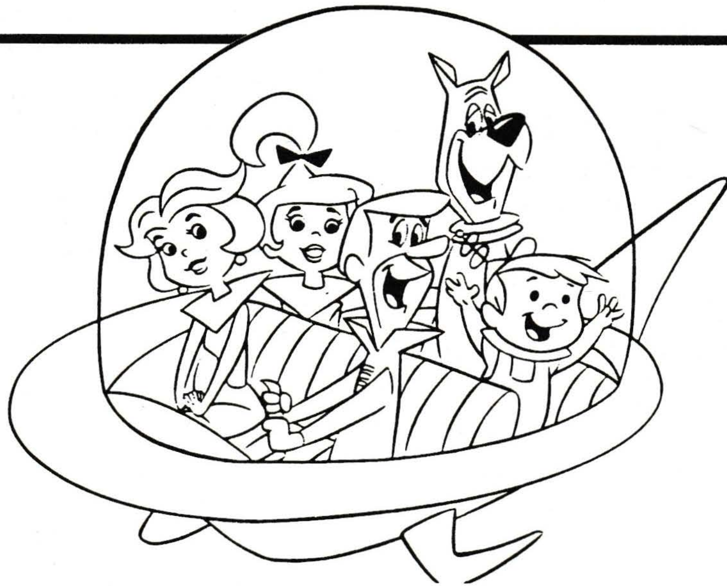




**LES GRANDS SUCCES DES PRODUCTIONS HANNA-BARBERA**

1957-1960 Ruff & Reddy
1958-1962 Huckelberry Hound
1959-1962 Angie Doggie & Doggie Daddy
1959-1962 Quick Draw Mc Graw
1960-1962 Yukky Doodle
1960-1962 Yogi Bear
1960-1966 Flinstones (la famille pierre-à-feu)
1962 Wally Gator
1962-1963; 1985-1986 Jetsons
1965 Sinbad Jr
1969-1974; 1976-1979; 1984... Scooby-Doo
1967-1968 Shazzan
1981-1982 Kwicky Koala
1981-1987 Smurfs (Schtroumpfs)
1984-1986 Challenge of the Gobots





L'un des personnages qui a sans doute le plus marqué l'imaginaire d'Hanna-Barbera est Scooby-Doo. Les aventures de cet "intrépide" danois brun et de ses quatres amis ont débuté en 1969 et d'autres sont continuellement en cours de productions. A mi-chemin entre l'intrigue policière, le film d'horreur et la comédie, ses aventures subirent plusieurs variations avec l'apparition d'un cousin et d'un chiot fauteur de trouble, Scrappy-Doo alors que le héros ne cessait jamais de nous démontrer son incommensurable lâcheté.

Mais dans les années soixantes-dix, les Productions Hanna-Barbera sont la cible de diverses attaques des groupes de pressions. Celles- ci sont si violentes qu'elles entrainent des directives de la part des chaines de télévision, ces dessins animés étant alors considerés comme corrupteurs de la jeunesse!! Les productions d'Hanna et Barbera sont très nombreuses (près de deux cent cinquantes sèries) à titre d'exemples, autres que ceux présentés ci-dessus, on peut citer parmis les plus connus en France: "Les Fous du Volant", "Satanas et Diabolo", "Momo et Ursul", Les Harlem Globe Trotters", "Hong Kong Fou Fou","Kwicky Koala", "La Vallée des Dinosaures", "Mentalo", "Capitaine Caverne", "Tout doux Dinky", "Banjoo" et bien d'autres encore. Leur toute derniére production "Dark Water" a été présentée en avril dernier au festival de Bologne et devrait bientôt arriver en France en diffusion sur les chaines ou sous forme de cassettes vidéo. Mais comme toutes les maisons de productions, elle participe également à des co-productions internationales dont tout dernièrement"The Young Robin Wood" ("Les Aventures du Jeune Robin des Bois") avec Cinar et France Animation pour les model-sheets. Aujourd'hui, les Productions Hanna-Barbera emploient 800 personnes à titre permanant et disposent de multiples succursales à travers le monde et disposent de plusieurs parcs d'attractions aux Etats-Unis. Cependant, il est à noter qu'au cours du second semestre 1991, l'ensemble des droits sur ses productions ont été rachetés par le président de la chaine d'information continue C.N.N. Et actuellement, ils tentent de regagner une certaine audience en Europe avec la diffusion de l'émission "Hanna Barbera Ding Dong" présentée par des comédiens-doubleurs de leurs séries.

Si on s'attache à l'ensemble du travail d'Hanna, de Barbera et de tous leurs collaborateurs, il nous est facile de constater qu'ils réalisent l'une des plus grandes productions de dessins animés du monde. Certes, ce genre de dessin et d'humour ne fascine pas tous les spectateurs mais il est important de noter que leurs dessins animés ont été les premiers à s'imposer sur nos petits écrans.

Valerie BOURBON et Nicolas RUEDY

# "NAUSICAA" ET "DUNE": L'INTERCONNEXION DES MONDES DE FRANK HERBERT ET DE HAYAO MIYAZAKI.



Beaucoup d'entre vous ont déjà lu le célèbre manga de Hayao Miyazaki: "Kaze no Tani no Nausicaa" (Nausicaa de la Vallée du Vent). Il n'est pas un secret que cette petite merveille de la bande dessinée asiatique ait été inspirée par une légendaire princesse japonaise du cinquième siècle passionnée par les insectes, et par la Nausicaa homérique de "L'Odyssée".

Beaucoup d'entre vous connaissent également la saga, ou du moins, les deux premiers tomes de "Dune" de Frank Herbert (1920-1987), une des pièces maitresses de la littérature de science fiction. Mais lorsque je découvris pour la première fois Miyazaki au travers du film de "Nausicaa", je fus frappée par les points de concordances que je pouvais trouver entre ces deux oeuvres.

Avertissements au lecteur :

- N'ayant pu obtenir l'ensemble de la version originale de "Kaze no Tani no Nausicaa", les références seront données en fonction de la traduction effectuée en américain chez Viz Comics.

- Les termes employés faisant référence à l'Ecologie (AVEC UN GRAND "E") concernent cette science en elle-même et non quelque mode de vie "hippy" ou autres mouvements à la mode.

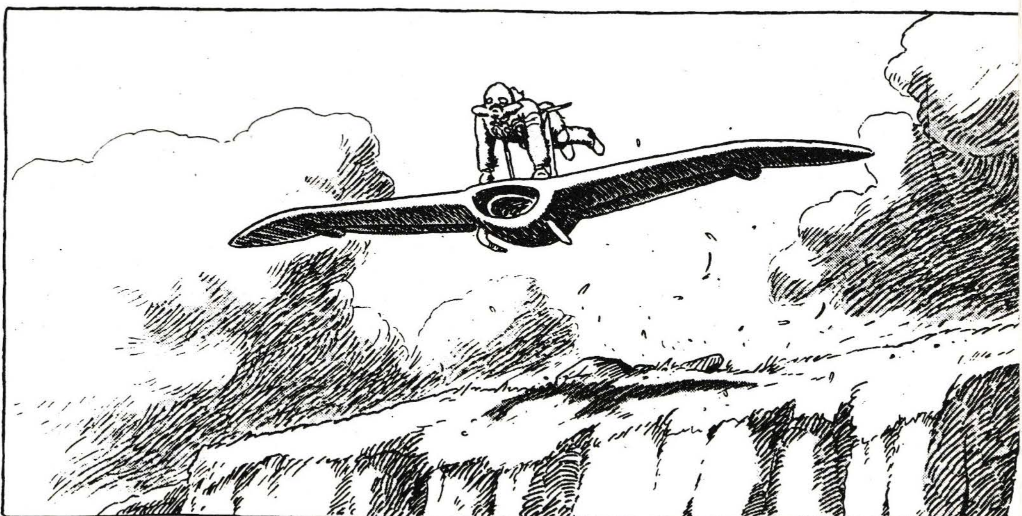
- Enfin, cet article traite de la façon dont les deux auteurs de talent expriment des évènements et des impulsions similaires et non de la dénonciation d'un quelconque plagiat... "Dune" est "Dune" et il ne saurait en être autrement de "Nausicaa".

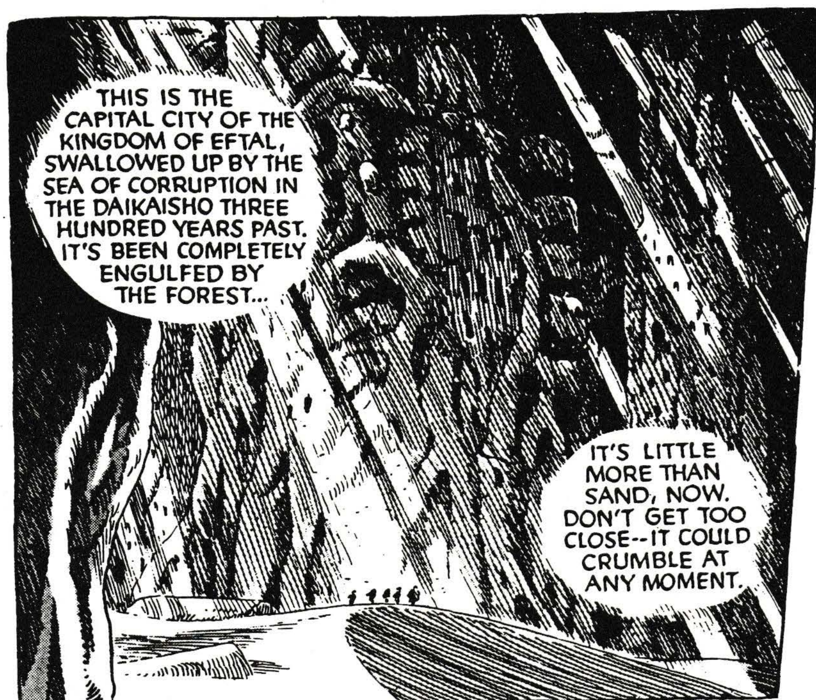
En premier lieu, se pose une question évidente: comment une histoire mettant en scène une planète désertique, un empire galactique en décadence et un messie demiurge (sorti d'on ne sait où!), peut-elle se trouver "apparentée" à une histoire de jungle toxique, de ruine de toute civilisation humaine et d'une jeune fille qui essaie de comprendre le monde dans lequel elle vit, et de sauver son royaume ? Alors après avoir relu ces deux livres, j' en suis arrivée à penser que "Dune" pouvait constituer une sorte de catalyse pour les travaux de Miyazaki.

Ce qui m'a le plus marqué dans ces histoires, consiste dans la description du système écologique de chacune des planètes. La planète Arrakis créée par Herbert est une planète désertique totalement dépourvue d'eau. Ses habitants, les Fremen, portent des vêtements-distilleurs permettant le recyclage de leur humidité corporelle. Ici, l'eau, c'est la vie; et bien plus, l'eau, c'est la richesse et le pouvoir...(mais un pouvoir invisible à l'Empire). La clé de voute qui, déplacée, pourrait réduire à néant le pouvoir de l'Empereur. Cette lutte incessante pour conserver l'eau a conduit les Fremen (avec l'aide du scientifique Kynes) à devenir les meilleurs praticiens (constructeurs) écologistes de l'Empire... dans le seul but vital de survivre et de redonner vie à leur planète.

Comparons cela avec le monde de Nausicaa: mille ans après une guerre apocalyptique ("Les Sept Jours de Feu"), la Terre est recouverte par une grande forêt toxique dont les émanations gazeuses sont un véritable poison. Un éco-système tout entier y a pris naissance et y a évolué ... Cette forêt est peuplée par des insectes géants. Les quelques humains qui ont survécus, portent des masques filtant l'atmosphère empoisonnée et protègent leur nourriture et l'eau des spores toxiques. Mais dans les profondeurs de la forêt, une tribu - Le Peuple de la Forêt - a appris à vivre avec cette jungle indomptable et ces insectes hors normes.

Arrakis a ses "faiseurs" (Shai-Hulud), les vers des sables qui déambulent plus ou moins paisiblement dans le désert, dévorant tout sur leur passage, humains inclus. Ils constituent la part d'un cycle écologique produisant l'Epice: puissant narcotique qui prolonge la vie, permet les visions et fait d'Arrakis, la plus riche et la plus précieuse planète de l'Empire. Cependant, cette richesse échappe à ses habitants pour tomber dans la poche des Maisons que l'Empereur place à sa tête.






Les forêts toxiques sont, quant à elles, l'habitat des Ohmu, insectes géants de plus de cent métres de haut et affublés de douze yeux énormes, qui jouent également un rôle actif dans leur éco-système. En effet, tous les trois cents ans, lors du "Daikaisho", les Ohmu et les autres insectes de la forêt traversent en troupeaux les villages avoisinants. Et épuisés, les Ohmu meurent sur place, les plantes toxiques germent alors sur leur corps et la forêt étend ainsi ses limites.

Cependant, il s'avère que la forêt est en pleine transformation. Peu à peu, les arbres de cette jungle ont absorbé toutes les toxines du sol et les ont faites disparaitre, laissant un désert... où l'air est parfaitement pur. Yupa et Nausicaa l'ont tous deux compris et en perçoivent déjà les implications.

Retrouvons maintenant les peuples qui traversent les pages de "Nausicaa". Sur le monde de Miyazaki coexistent trois groupes distincts : les "principautés" de Dorok, l'Empire Torumekian et les périphériques (de petits royaumes dont la Vallée du Vent dans le désert d'Eftal). Et à part, comme nous l'avons vu plus haut, le Peuple de la Forêt vivant dans les profondeurs de la jungle toxique.

Les Torumekians sont en guerre contre les Doroks, pour des raisons inexpliquées et les Doroks préparent en retour une riposte particulièrement brutale. Les tribus de la Périphérie, officiellement alliées des Torumekians se retrouvent au beau milieu de cette folie meurtrière.

Côté organisation ,les Principautés de Dorok sont dirigées par un clergé qui ne ressemble guère aux Bene Gesserit de "Dune" (ancienne école d'éducation et d'entrainement physique et mental réservée au étudiants de sexe féminin.), ces expertes peuvent détecter le mensonge et contrôler les esprits par "La Voix". Nombre des prêtres doroks sont cependant télépathes, et/ou possèdent d'autres talents similaires. Mais le réel pouvoir des Doroks consiste en leurs recherches appliquées dans le domaine de la génétique, qui joue un rôle important dans cette histoire de Miyazaki. Souvenez-vous des Bene Tleilax de "Dune": mercenaires de la science, scientifiques amoraux ("tordus") ne se sentant en aucun cas concernés par les conséquences de leurs travaux tant qu'ils en tiraient profit, ils étaient spécialisés dans la création de vie artificielle. Les scientifiques de Dorok leur sont en cela très semblables. Il y a ainsi une scène rèvèlatrice (Partie 2, Livre 2, page 41) dans laquelle Charuka, le prêtre-guerrier chargé de retrouver Nausicaa, s'entretient avec l'un d'entre eux au sujet du développement anormal de spores plus dangereux que toute autre chose au sein de la forêt toxique. La réponse qu'il reçoit, laisse à penser que les scientifiques n'ont aucunement songé aux effets probables de leurs expériences. En effet, un des spores qu'ils avaient créés, avait échappé à leur contrôle et en germant avait atteint une taille gigantesque, sans cesser sa croissance --mettant la planète entière en danger... Mais tant que Dorok dispose de la superiorité des armes, à quoi bon se préoccuper des consequences ?

L'Imperium herbertien se retrouve bien entendu dans l'Empire Torumekian. Et sincèrement, la famille royale Torumekian possède déjà de nombreux attributs de la Maison Harkonnen (le terme de Maison est utilisé par Herbert pour désigner les clans dirigeant une ou plusieurs planètes) : brutaux, fratricides et n'ayant aucun scrupule à monter les membres de leur famille les uns contre les autres pour leur profit personnel. Cette comparaison est largement aidée par le fait que l'Empereur Vai et les trois princes ont le physique monstrueux du Baron: en effet, le Baron Harkonnen surnommé "Le gros-lard flottant" avait besoin de suspenseurs pour supporter son poids effrayant.

En retrait de ce joyeux petit monde d'hyper-obèses, nous trouvons la princesse Kushana, fille de l'Empereur, qui est quelque peu différente de ses frères, ne serait-ce que par le physique. Brillant stratège, elle entraine son armée (la Troisième Armée de l'Empire Tokumerian) dans les meilleures conditions qui soient en suivant un chemin



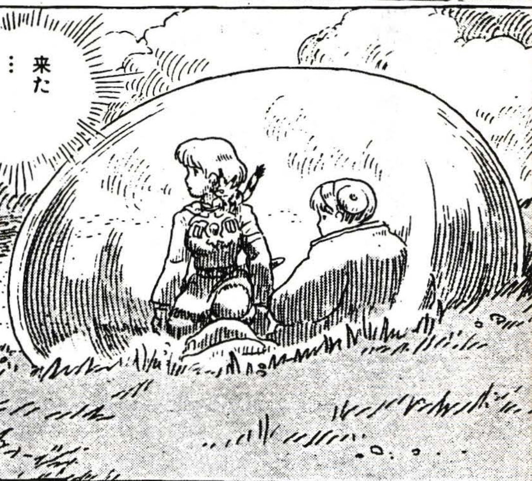
similaire à celui de Duncan Idaho et Gurney Halleck qui formaient les armées du Duc Leto. En dépit de toutes les trahisons de son père et de ses frères, elle possède un grand sens de l'honneur et de l'intégrité semblable à celui du Duc Leto - La loyauté de son armée envers elle est aussi légendaire que le devoument de troupes Atreides à leur maitre.

Il y a d'autres parallèles à faire comme entre les Fremen et le Peuple de la Forêt. Sur Arrakis, les Fremen rêvent de construire un jour une planète verdoyante. Pardot Keynes, le planètologue imperial, avait enseigné aux Fremen l'écologie de leur planète et lancé un plan qui auraient pu donner naissance à la "Verte Arrakis" en cinq cent ans sans en avertir ses superieurs dont la réponse était inevitablement négative. Car s'il n'y a plus de désert, il n'y a plus d'Epice. Mais transformer Dune, pouvait se révèler dangereux avec cette épée de Damoclès que representaient l'Empire et la Maison Harkonnen. Aussi les Fremen se font-ils discrets quant à leurs projets et sont-ils obligés de soudoyer la Guilde Spatiale (seconde école d'éducation psycho-physique qui a le monopôle du voyage spatial et de la banque.) pour éviter que des satellites surveillent la surface et l'atmosphère d'Arrakis... permettant alors la découverte des cultures souterraines par des anomalies dans le relief du désert et la modification des pourcentages d'échanges de gaz de l'atmosphère. Bien évidemment , les Fremen sont ignorés et sous-estimés par la Maison des Harkonnen et l'Empereur qui ne voient en Arrakis que la richesse de l'Epice...

Le Peuple de la Forêt a une histoire similaire. Au cours du dernier "Daikaisho", trois cents ans avant les évènements de l'histoire, ils étaient les sujets du royaume d'Eftal, détruit par une brutale guerre civile, éveillant le "Daikaisho". Ils furent conduits dans la forêt par "Celui qui est habillé de bleu" qui leur montra comment survivre dans cette nature hostile. On peut facilement imaginer que les Doroks et les Torumekians aient le même dégoût pour le Peuple de la Forêt que la Maison des Harkonnen et l'Empereur pour les Fremen.

Ils semblent aussi très secrets. Quand Yupa rencontre le peuple de la foret pour la première fois, il demande à l'un de ses membres, Selm, à propos des changements dans la forêt : "Puisque les arbres qui se fossilisent s'écroulent, les cavités doivent s'étendre vers le haut à partir des racines de la foret. Qu'arrive-t'il quand elles atteignent la surface ? S'il vous plait... Dites ! La forêt s'est formée il y a mille ans. Quelque part sur cette planète doivent se trouver des régions où cela s'est déjà produit !" (Partie 2, Livre 2, page 48). Selm se rebiffe: "Il est interdit de parler de ces choses !"









Nous en arrivons maintenant au reél pivot de ces deux histoires : Nausicaa et Paul Muad'Dib. Durant l'histoire d'Herbert, Paul Atreides s'efforce d'apprendre ses véritables capacités, et nous le voyons évoluer du fils naif du Duc, à peine conscient des réalités de la vie, jusqu'au Kwisatz Haderach, l'homme qui peut voir tout des réalités passées, présentes ou futures. Paul entrevoit ainsi son "Terrible Dessein", Le Jihad, et essaie en vain de le contrer. Paul, comme son père, a un charisme personnel très fort, presque hypnotique, qu'il utilise pour unifier les Fremen et renverser l'Empereur.

Nausicaa apparamment suit un chemin similaire. Comme Paul, elle a une troublante aptitude à conduire et diriger ; mais comme Kynes, elle arrive ne faire plus qu'un avec son environment, capable de communiquer avec les Ohmu et les autres insectes. Nausicaa possède un talent un peu semblable à celui de la "Voix", par laquelle les Bene Gesserit signifie le commandement.

Peu à peu, Nausicaa réalise que quelque chose fait d'elle un être différent, bien qu'elle ne sache pas pour l'instant ce dont il s'agit. Au début, quand les Torumekians lui ordonnent de guerroyer comme représentante de la Vallée, elle est

éffrayée à la fois par la guerre et par ce qu'elle peut faire elle-même dans la colère :

elle a tué un soldat Torumekian au début de l'histoire. Aprés sa rencontre avec le bébé Ohmu (Partie 1, Livre 5), elle devient déterminer à trouver et à contrôler son étrange pouvoir...

D'autre part, Herbert développe le concept de "mémoire de la race": les Fremen sont capables, dans certaines circonstances, de rejoindre la mémoire de leurs ancêtres, aidés par l'Eau de Vie et les exhalations d'un faiseur noyé. Paul utilise l'Eau de la Vie pour réaliser sa dernière transformation en "Kwisatz Haderach". Comme nous l'avons vu dans "Nausicaa", les Ohmu sont sensibles et télépathes. Quand Nausicaa est inconsciente dans la forêt, un Ohmu lui parle: "Enfant des hommes, notre race a connu ta venue, il y a des années... Nos coeurs parlent à travers le temps et l'espace..." (Partie 1, Livre 3, page 22). Ainsi, les Ohmu sont télépathes et ont la possibilité de prescience ! A mi-chemin de l'histoire pourtant, le prêtre Dorok de la tribu de Mani a la vision de "Celui qui est vêtu de bleu": Nausicaa ! En outre, quand le Peuple de la Forêt fait mention de ce même personnage, Yupa se demande : "Celui qui est vêtu de bleu est-il juste une légende transmise par la religion autochtone Dorok, basée sur un personnage historique ? Ou sont-ils le peuple réel, créé par la force de vie de notre espéce, traversant l'espace et le temps dans nos moments de besoin (...)?" (Partie 2, Livre 2, p. 50)

Il semblerait que Miyazaki se soit dirigé vers une conjonction d'évènements qui sont chaque fois en proportion avec le chapitre final de "Dune". Quoi qu'il arrive, comme le "Daikaisho", il y aura ce mouvement semblable à celui qui a fait de Paul Muad'Dib Atreides l'Empereur de la Galaxie. Evidemment, il y a beaucoup d'éléments de "Dune" qui n'apparaissent pas dans "Nausicaa": le CHOM (sigle de Combinat des Honnêtes Ober Marchants), les grandes Maisons, et la Guilde Spatiale. Paul Atreides avait été élevé dans une société militaire féodale. Nausicaa, dans une société agraire et pacifique (La Vallée du Vent). Tous deux ne sont que le produit de leur société. Et c'est differemment que Paul et Nausicaa ont jusqu'à la même philosophie. Nausicaa ne voudrait probablement pas être Empereur, pas plus que Paul aurait souhaité étudier les arbres et la Forêt.

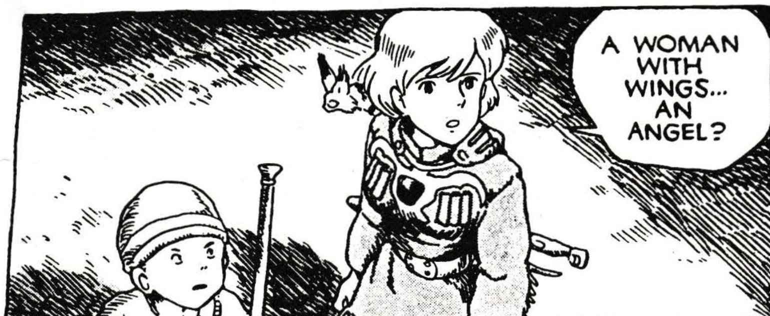
Néanmoins, Miyazaki, comme Herbert, a compris le plus important des principes de l'Ecologie : l'étude des conséquences. Et il a en suivant son propre chemin, exploré l'élan messianique comme l'avait fait Herbert. Le Messianisme écologique est en fait le seul réel parallèle que l'on puisse faire entre "Nausicaa" et "Dune". Ces deux éléments sont un excellent exemple de "pollinisation croisée" litteraire...

Valérie Bourbon

Article inspiré de NAUSICAA and DUNE par David MOISAN, JAPENESE ANIMATION AND REVIEWS (HOKUBEI ANIME-KAI), Juillet 1991 Vol.1 issue 4.

(C) Nausicaa de la vallée du vent, MIYAZAKI, TOKUMA SHOTEN. DUNE, Frank HERBERT.

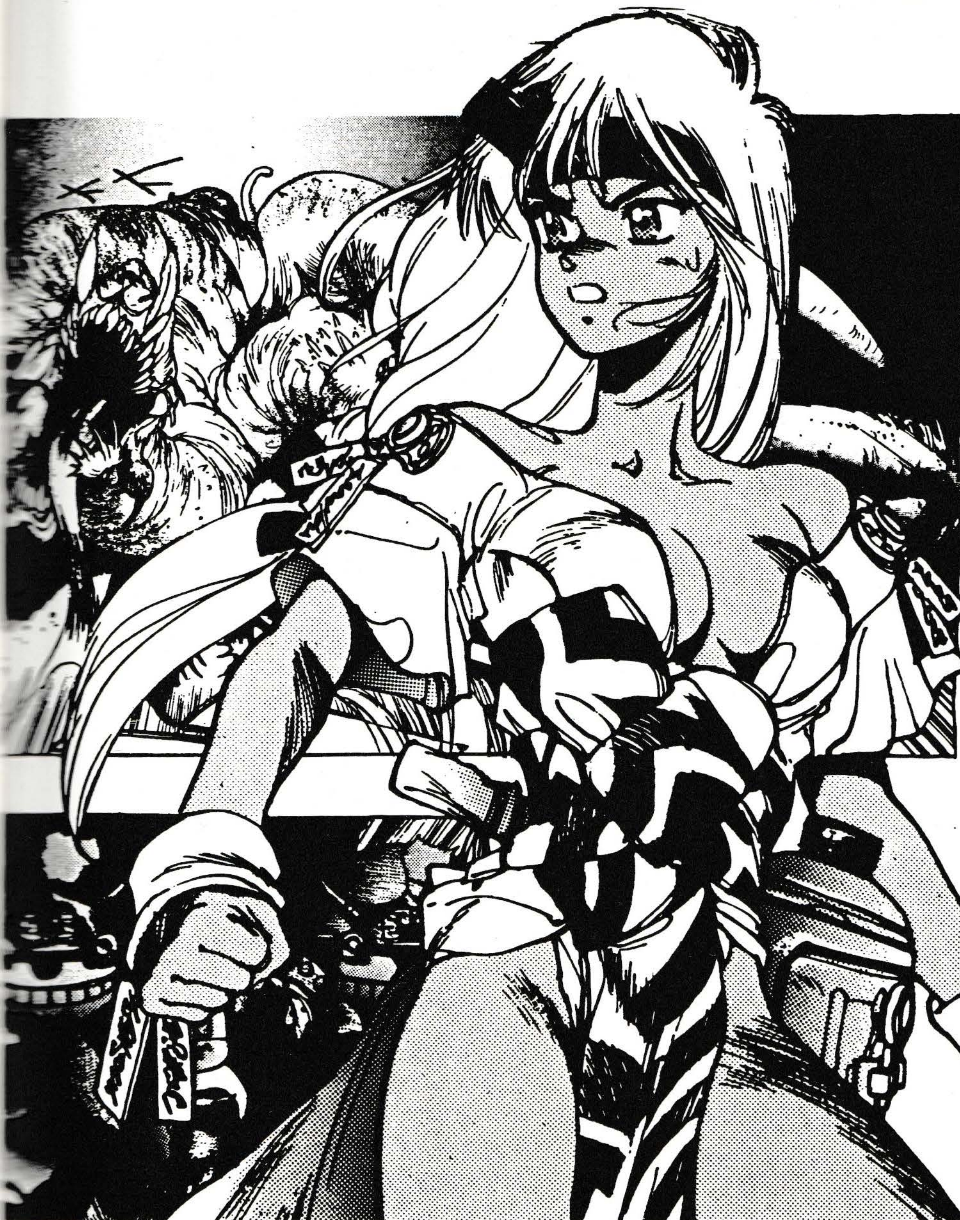









# MANGAS TRADUITS






Mais le coup de théatre de la VIZ c'est son lancement pure et simple dans le domaine du D.A. : VIZ va éditer son propre journal -ANIMERICA- comprenant des articles, de l'info (ou de l'intox...) et des planches de manga traduites à commencer par Super Gal de Rumiko TAKAHASHI ; et pour couronner le tout nous aurons droit d'ici la fin de l'année à la publication en couleur et format de luxe des "Animé Comics" des grands succés de l'animation japonaise du maître MIYAZAKI. Ainsi donc réunis, nous retrouverons dans leur version intégrale et en américain LAPUTA, TOTORO et KIKI's delivery service. Le prix de 15$ semble énorme à première vue mais vous permettra de découvrir le merveilleux scénario de ces chef-d'oeuvres. Si vous ne les connaissez pas encore jetez vous sur le dossier qui y est consacré dans le No 6 d'AL.

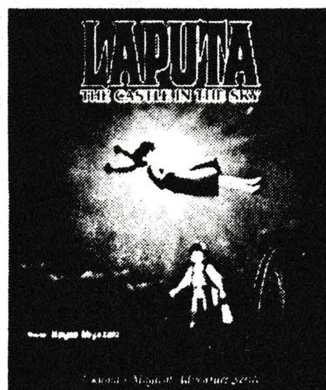
DARK HORSE Comics continue également VENUS WARS de Yoshikazu YASUHIKO (GUNDAM, ARION, CRUSHER JOE) et son tout dernier né Caravan Kid de Johji MANABE (OUTLANDERS). Mais ce qui fait plaisir à voir c'est l'arrivée innopinée de ORION, une mini série de Masamune SHIROW, le maître de la SF manga auteur de APPLESEED. Limité à 6 volumes, cette série d'aventure fantastico mythique nous réserve bien des surprises...

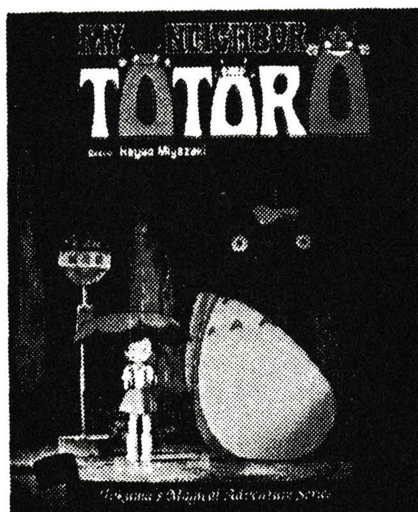
Pas mal de nouveautés dans le domaine du manga "international". De nombreuses publications ont vus le jour aux USA et l'Italie n'est pas en reste non-plus.

Rien du coté français mais nous avons encore eut droit à certains bruits concernant les droits de certains titres célébres comme Nausicaä ou autre détenus par des sociétés d'édition qui n'osent pas encore relever le défit AKIRA.

Une nouvelle société d'édition a vue le jour aux USA, il s'agit de SUN COMICS dont la nouveauté ne se situe pas dans les titres qu'elle propose -fort peu connus- mais dans son rythme de parution : deux numéro par mois ! C'est avec cette formule qu'ils ont débutés en éditant RAIKA de Kamui FUJIWARA, et qu'ils continuent avec Ragnarok Guy et High School Agent... Dans l'ensemble un style assez brouillon caractérisent les planches édités, ce qui ne justifie pas la dépense de $2.50 à mon avis.

VIZ Comics quand à eux continuent leurs titres habituels. Sanctuary et Crying Freeman dessinés par Ryochi IKEGAMI et Silent Mobius de Kia ASAMIYA poursuivent leur percée, Battle Angel ALITA et Ranma 1/2 confirment peu à peu leur succés surtout depuis que la fameuse maison d'édition a abandonné la couleur... MACROSS II est paru dans sa version manga comme prévu et n'accuse guére de différence avec le dessin animé. Nausicaä devrait refaire son apparaition pour décembre et ce n'est pas trop tôt, si vous voulez en savoir plus feuilletez jusqu'à l'article la concernant.




Nous attendons toujours la suite de AKIRA chez EPIC comics, en attendant ils nous ont sorti un simple volume à peine remarqué tant la couverture est peu "parlante" par rapport à l'auteur. "Mémories", une petite histoire spatiale trés inspiré de "2001 odyssée de l'espace", est fort bien réalisé en couleur, à l'instar d'AKIRA...

Du côté Italien maintenant. MANGAZINE tiens le coup mais la qualité des articles diminue avec la perte du noyaux qui s'est reconstitué avec la nouvelle équipe de KAPPA. GRANATA conserve cependant les droits de beaucoup de manga auxquels se rajoutent Versailles No Bara (Lady Oscar), Nausicaä que vous commencez à connaître et Dark Angel, un manga style Cyber-punk bourré de prothéses mécaniques meurtriéres. Saint Seiya et Hokuto no Ken ont commencés à paraître cet été...

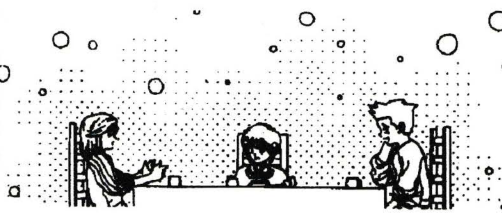
KAPPA magazine maintient sa lancée et s'affirme tant en qualité qu'en renommée de numéro en numéro... Ajoutons que le numéro deux comportait les versions traduites de notre interview de Isao TAKAHATA ainsi que celui de Jean GIRAUD alias MOEBIUS tiré du No1 d'ANIME LAND. Toujours les mêmes titres -Mégamisama (Oh, my godess !), 3X3 EYES et Kidaku Kidoo Tai (Ghost in the Shell)- mais qui devraient se voir complété des titres "Gunsmith cats" de Ken Ichi SONODA (Bubble Gum Crisis), et "ORION" déjà cité plus haut. Nous est parvenu aussi aux oreilles le titre merveilleux de Vidéo Girl Ai, le manga fétiche de toute la rédaction du journal.

La STAR Comics, la maison d'édition de KAPPA, a sorti son premier numéro de "ORANGE ROAD" qui n'est ni plus ni moins que la version traduite en bonne et due forme du manga cité dans le dossier du présent numéro d'A.L.. Même format mais moins de pages -150- que l'original. On ne regrette qu'une seule chose : que le style de Izumi MATSUMOTO n'en soit pas amélioré pour autant dans cette version inversée (là, j'suis un peu dur mais bon...) !

En Espagne c'est toujours la grande folie Dragon Ball. Le manga édité de l'autre côté des Pyrénées devrait bientot nous parvenir en français mais là encore, prudence, car il ne s'agit que de rumeur et entre le moment ou une maison d'édition se décide à acheter des droits et celui ou elle se décide à les exploiter en éditant, il peut passer pas mal d'eau sous les ponts...

HERMÉS

# 電影少女

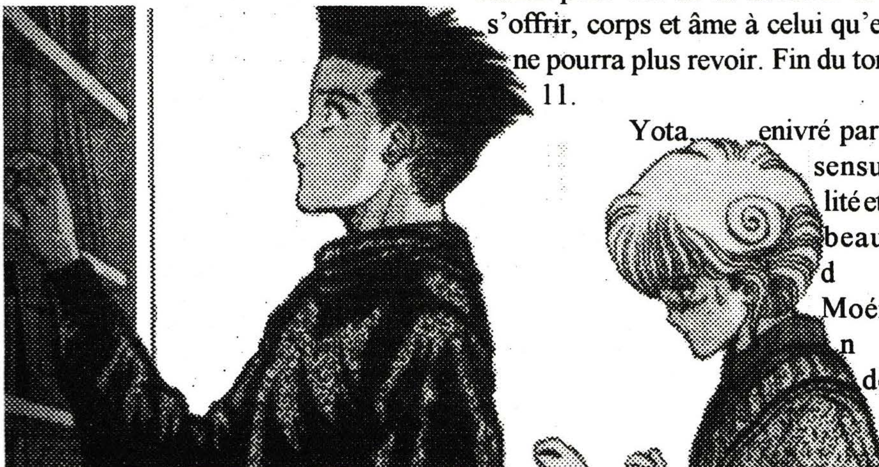


# VIDEO GIRL AÏ

"Bon, d'accord, jm'ai gouré. Et alors? Il est toujours vrai que ce sont ceux qui n'écrivent rien qui ne font jamais de fautes et ce n'est pas notre bien aimé (que dis-je, vénéré ! ) Rédac'chef qui me contredira, bien au contraire. A ce sujet, si une gentille Vidéo girl pouvait apparaître en lui susurrant : "Eh bien, que se passe-t-il ? Tu as un gros chagrin ? Je ne sais pas si cela suffira mais de tout mon coeur, je corrigerai tes fautes d'orthographe... " Cela nous arrangerai beaucoup. Merci d'avance.

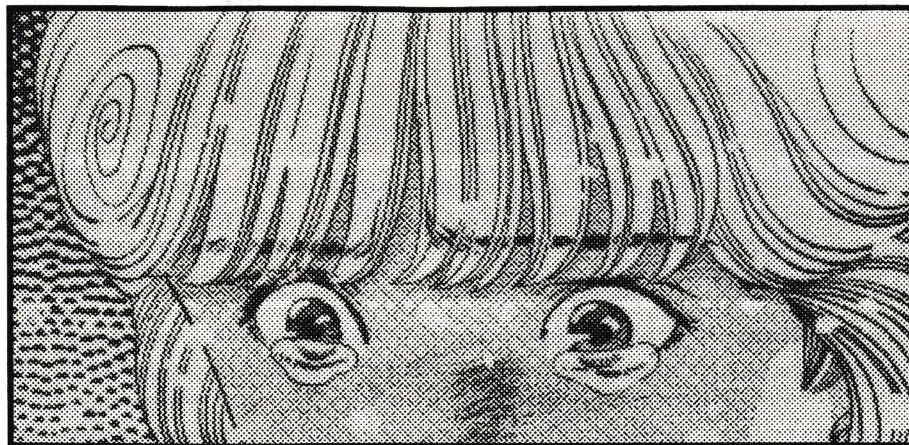


Ou en étais-je ? Ah oui, je tenais à m'excuser auprès de tous ceux qui m'ont lu ainsi que toutes celles qui sont tombées amoureuses de moi (écrire au journal qui transmettra) pour la monstrueuse erreur commise dans l'article «Vidéo Girl» du numéro 6 d'Animeland. En effet, il y a été annoncé la fin du manga au tome 12. Ce qui n'est plus le cas. Cependant, j'ai une excuse qui, j'en suis sur, me blanchira à vos yeux. En effet, mon ami Masakazu, devant mon précédent refus de lui prêter ma tondeuse à gazon (la dernière fois que cela s'était produit, il avait cassé la lame contre une souche) s'est senti vexé et n'a pu s'empêcher, en lisant mon article, de modifier le scénario afin de vous faire croire, chers amis lecteurs, à une erreur de ma part... Je tenais donc à rétablir une vérité qui se devait d'être dévoilée pour le bien être de l'humanité.
Bien, tant qu'a faire, autant effeuiller pour ceux qui n'ont pu apprécier que les images, les secrets du volume 12. Quelle était donc la situation à l'issue du numéro 11 ? Moémi, devenue folle amoureuse de Yota, sombre dans le désespoir en apprenant la mutation de son père à l'étranger et donc, de son prochain départ, inévitable éloignement de tous ceux qu'elle aime. Taisant sa situation et entraînant Yota dans les salles de leur lycée déserté durant les congés scolaires, c'est l'occasion pour elle de se déclarer et de s'offrir, corps et âme à celui qu'elle ne pourra plus revoir. Fin du tome 11.

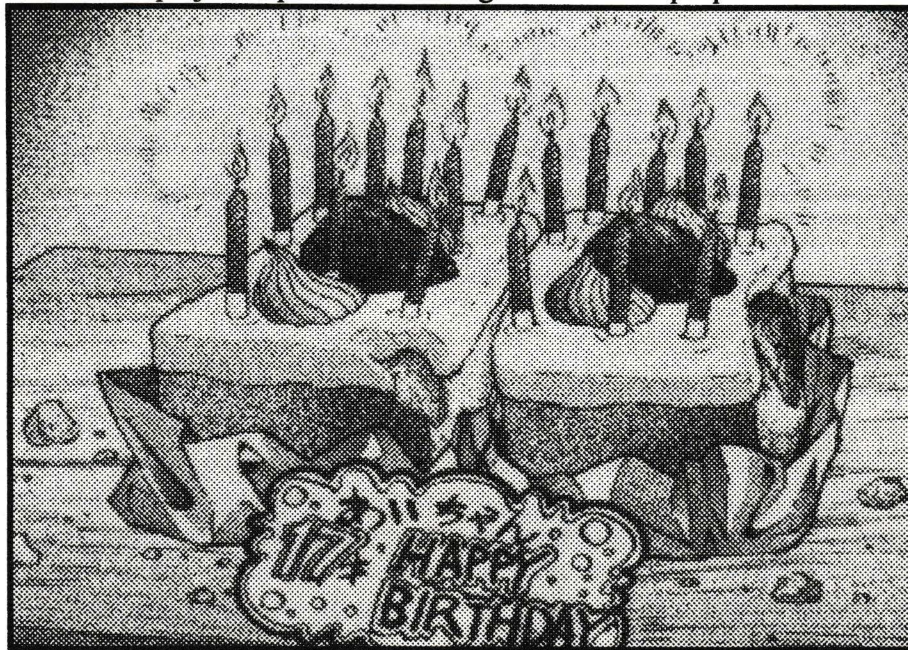


Yota, enivré par la sensualité et la beauté de Moémi ne doit son contrôle et sa maîtrise qu'à la pensée de Ai, dont la durée de vie n'est plus que d'une quinzaine de jours (s'ils ne tombent amoureux l'un de l'autre en acceptant ouvertement cette situation, condition draconienne imposée par le Vidéo chef.) Se méprenant sur la cause du refus de Yota, Moémi, effondrée, se jure de ne plus être la douce et gentille jeune fille que Yota aime tant : "Puisque ce sont les filles comme Aï que tu aimes, eh bien je deviendrai comme elle! Et de toutes façons, je la déteste !"
Ainsi, quelques jours plus tard, c'est une Moémi transformée, dégourdie, défigurée par le sacrifice de ses magnifiques cheveux qui apparaît devant un Yota retourné. D'une dureté peu commune avec Aï, c'est en la voyant en larmes qu'elle se retire, tout en lui ayant accepté un rendez-vous pour le lendemain dans un endroit tranquille.

-"Que me veux tu? De toutes façons, je n'ai même pas envie de voir ta tète! Et dépêche toi, je n'ai pas que ça à faire!"
- Tu sais que je n'en ai plus pour longtemps et que je vais bientôt devoir quitter ce monde... Quand je ne serai plus là, j'aimerais que pour Yota, tu redeviennes la Moémi que tu étais et que tu es toujours...
- Pourquoi... Pourquoi es tu si adorable... J'ai fait tant d'efforts pour essayer de te détester...Mais je n'y suis jamais parvenue..."



Quelques jours plus tard, Yota, tenant à fêter l'anniversaire de l'arrivée de Aï chez lui, (presque un an déjà) apprend que celle-ci ne peut vieillir...
-"Tu sais Yota, le temps n'a pas de prise sur une vidéo girl et même quand tu seras devenu gâteux, j'aurais toujours 16 ans... C'est triste, non ? De toutes façons, Je ne resterai sans doute pas aussi longtemps à tes cotés...
- Et tu crois que je vais pouvoir rester là, à te regarder disparaître sans rien faire ?
- Mais il ne faut surtout pas que tu sois triste, je ne vais pas mourir, je ne ferais que repartir pour mon monde et puis, si un jour, tu as un gros chagrin et que tu restes le garçon au coeur pur que tu es, tu réussiras peut être à me faire revenir, pour te consoler à nouveau..."




Il n'en faut pas plus pour que celui-ci entraîne Aï dans un simulacre de commissions à la recherche de papier à dessin afin de lui fêter son anniversaire à la lueur des 17 bougies d'un gâteau se reflétant dans ses larmes de joie...

Pendant ce temps, le brave gérant du " GOKURAKU vidéo Shop" en entrevue avec le Dieu suprême du monde vidéo afin de plaider la cause de Aï ne peut en croire ses oreilles : "Alors, comme ça, tu étais suffisamment naïf pour croire que les vidéo girls n'existent que pour consoler les humains? Dans un sens, tu as raison mais pour le reste, tu n'as vraiment rien compris..."

C'est avec inquiétude que Aï constate qu'elle ne peut s'empêcher de cacher une timidité qu'elle n'avait pas auparavant à l'égard de Yota. Rougissant au moindre croisement de regard, à la moindre remarque coquine, art dans lequel elle était pourtant passée maître, elle se sent irrésistiblement attirée, poussée pas des sentiments qu'elle n'avait jamais ressenti aussi forts.
-"Mais, je rêve ou tu as rougi? Je te trouve bizarre ces derniers temps. Qu' as tu donc? Tu sais bien que nos rapports ne sont que d'amitié, comme tu le voulais... Alors?
- Dans ce cas, pourquoi es tu allé jusqu'à fêter mon anniversaire?? J' étais tellement, tellement heureuse! Arrête de te montrer si gentil avec moi, imbécile!!!"

C'était donc ça... J'étais donc amoureuse de Yota... Je pensais que ce n'etait que des sentiments d'amitié... C'est donc ça, l'amour... Aimer... Je ne savais pas que cela faisait tant souffrir...

Fin du tome 12.

*Vidéo Boy Aki*
*© Masakazu KATSURA*

"Ca, c'est du **AGNAM**!!!"



# JOUETS

# ULYSSE REVIENT...

## j'en ai d'autre à la maison !

"Quiconque ose défier la puissance de Zeuss doit être puni. Jusqu'au royaume d'Hadés vos corps resteront inertes..."

Tels sont les paroles prononcés à l'équipage de l'Odysséus par les terribles dieux de l'Olympe, personnages tout puissants d'une galaxie située hors du temps et de l'espace.

Ulysse 31 est une série qui a marqué son temps et les enfants qui ont pu apprécier l'épopée de cette version futuriste du récit d'Homére ont pu à l'époque profiter d'une gamme assez compléte de jouets trés réussie créés par POPY.

LES VAISSEAUX

Ils sont limités aux seuls engins de notre héros, pas de TRIDENTS -les vaisseaux des hommes requins, créatures des dieux- ni autres machines aperçus dans les épisodes de la série. Ils n'ont pas tous la même échelle mais respecte scrupuleusement le Mecha-design du DA ;

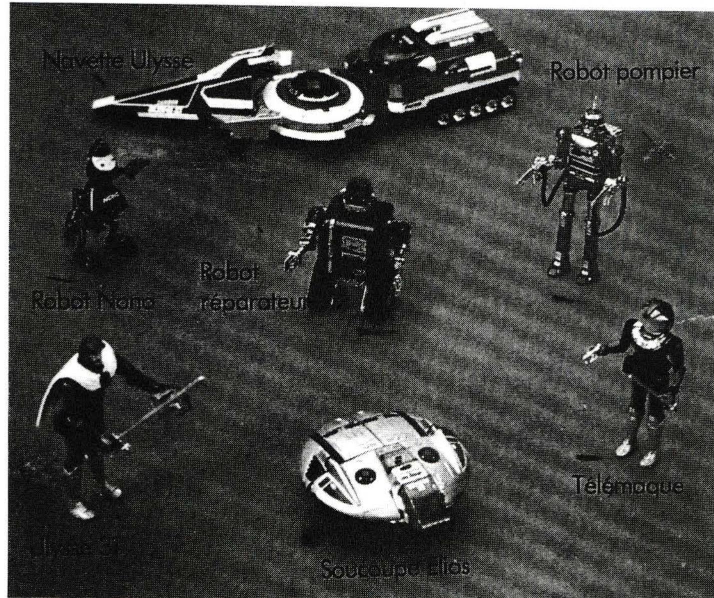
-L'ODYSSÉUS : métal et plastique, il ressemble en tout points au gigantesque vaisseaux qui abrite le cerveau ordinateur SHIRKA... A part la couleur (bleu métallisé, blanc et rouge) et les roulettes qui lui conférent les caractéristiques authentiques d'un jouet, il peut adopter différente position pour l'Iris (le centre vital du vaisseaux), une molette à l'arriére de celui-ci permet d'en ouvrir ou de fermer les paupiéres. L'ODYSSÉUS existe en vesion "deformed" (déformé, version nain si vous voulez...). Éclatant !

-Les navettes d'Ulysse ; elles peuvent soit se rassembler en un superbe vaisseaux rouge et blanc, soit se séparer pour former une petite navette triangulaire -DARDOS- qui n'a aucune fonction particuliére, une soucoupe -ORBOS- dont la tourelle s'ouvre pour découvrir le poste de pilotage et qui peut elle-même sortir des pneux et se transformer en véhicule tout terrain ; la navette arriére -VIRES- quant à elle, énorme et carrée, sort ses chenillettes et peut se transformer en tracto-pelle. Ce superbe joujou lance évidemment des missiles d'un jaune éclatant pour le plaisir des yeux (Aïe !). La navette d'Ulysse existe en version deformed plastique et de petite taille, aussi mignonne que l'ODYSSÉUS.

-ELIOS, la soucoupe qui s'ouvre en trois partie et dont la cabine de pilotage peut s'ejecter. L'engin le plus réaliste des trois cités. En gris métallisé et de nombreux détails techniques font de ce modéle un véritable petit bijoux. En plus il lance... des missiles (Waouh, j'en prends plein la gueule...).

LES PERSONNAGES

Uniquement les héros là aussi et une galerie compléte de robots qui firent la joie




de votre serviteur... Nous en distinguerons deux genres : les métals et les plastiques.

MÉTAL

-ULYSSE : une superbe figurine articulé de 12 CM de haut, trés ressemblante et trés bien finie. Les couleurs sont exactes, les teintes métalliques et les accéssoires plastiques vert transparent lui conférent une qualité esthétique indéniable. Il est fourni avec son arme en configuration pistolet ou épés qu'il peut placer dans un étuis à sa ceintue"volante". N'oublions pas de citer son médaillon émetteur et son casque en forme de tête de lion. seul oubli : son fameux bouclier.

-TÉLÉMAQUE : le digne fils de son pére, tout aussi bien réalisé il posséde les même qualité avec un "plus" pour la tête qui est décidemment parfaite...

-NONO : le compagnon de jeu de Télémaque ne ressemble guére au chara-design rond et sympathique de la série. Non, en fait il est trés angulaire et cela lui confére un aspect plutot ridicule... A part cela il peut rouler, ouvre la bouche, son ventre pour offrir un petit clou, et ses yeux tourne dans tous les sens, un vrai clown !

-Le ROBOT POMPIER : haut de 10 CM, entiérement articulé et parfaitement fini, il saisit ses lances extincteurs lié par des tuyaux en caoutchouc à son réservoir dorsal.

-Le ROBOT RÉPARATEUR : Petit et carré, monté sur chenillette, son torax s'ouvre pour découvrir toute une rangée de main-outil interchangeables. Vraiment superbe et toujours avec ses fabuleuses teintes métalliques.

PLASTIQUE

Les moins réussis de la gamme, ils ont au moins l'avantage de présenter quelques nouveaux personnages qu'on ne peut avoir autrement.

-ULYSSE, Télémaque et Thémis, articulés, ressemblant mais sans plus. La finition des couleurs est bizarre, surtout la couleur chair remplacé par du jaune pipi...

-Robots pompier, réparateur, athléte et infirmier, plutot réussis mais toujours aussi mal peint.

-Nono et son véhicule "Taco Taco", même défauts que le grand modéle en métal, sa roue arriére (sa queue quoi) peut s'allonger pour se fixer à son vehicule aux allures d'avion sur patte. Deux versions deformed motorisés existent, le robot et un petit nono ridicule posé sur un Taco Taco encore plus bouffi qui tournent et avancent... vraiment trop classe !

-Pour terminer, le fameux véhicule rouge, appelé pour l'occasion moto spatiale, était vendu également. Le plus réussi du lot.

Yvan WEST LAURENCE

# YS III
# — WANDERERS FROM YS —

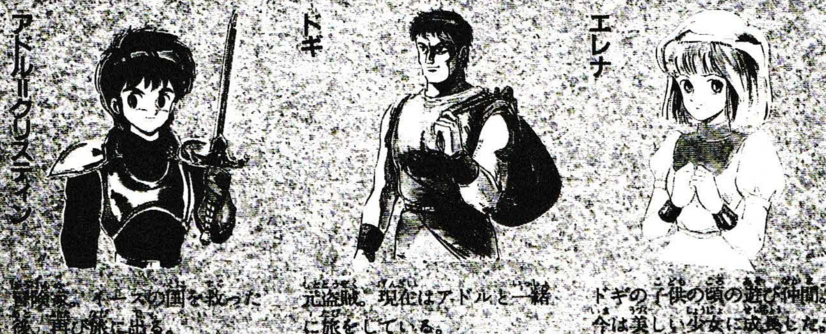
***Ouah, c'est beau, c'est quoi ? Encore un jeu tiré d'un dessin animé qu'il est hachement-bien-extra-mieux ? Perdu... Il existe un bête proverbe proclamant que l'exception confirme la règle. Cette fois-ci l'exception s'appelle Ys.***






Après cette superbe, que dis-je, cette magnifique introduction qui aurait pu être l'oeuvre du plus grand maître possédant l'art de s'exprimer par le maniement de la plume ( non, non, les chevilles ça va !), vous devez supputer au fond de vous-meme que le doux soft répondant au doux nom de Ys n'est pas tiré d'une série d'animation. Cela est fort exact. Et je dirais même plus, pour reprendre l'expression favorite des deux personnages de Hergé, c'est un dessin animé qui est tiré de Ys. Quoi ? Un D.A. tiré d'un jeu ? Il est fou dans sa tête ! (Euh... Je reprends un vocabulaire normal parce que le soutenu ça prend du temps, ç'est long et ça fait ch...). Ben non, devant le succès remporté par cette saga en trois volumes pour l'instant, grâce à la complexité du scénario et les multiples possibilités de développement qu'il offrait, Falcom et King Video n'ont pas hésité à lancer une série d'OAVs ( sept actuellement ) où évoluent les personnages représentés dans les softs. Mais comme je suis sensé vous parler de consoles et non de magnétoscopes, on verra peut-être les OAVs une autre fois. Pour l'heure rentrons gaiement dans le monde d'Heroic-Fantasy que nous propose Ys, soit trois jeux se faisant suite : Ancient Ys Vanished, Ancient Ys Vanished The Final Chapter et Wanderers From Ys, dans l'ordre Ys I, Ys II et Ys III. Et comme il ne faut pas éxagérer et qu'il ne faut pas croire que je vais tester trois jeux à la fois, j'm'en vas vous causer ( je sais, ça fait une page que je bavarde ) de Ys III, Parce que je viens de le terminer, que c'est encore tout frais dans ma tête et qu'ainsi je pourrai facilement introduire la suite des aventures d' Adol, c'est-à-dire vous ! Jeune héros au grand coeur, toujours prêt à défendre veuve et orphelin, de sauver les grands-mères et de voler au secours des jolies jeunes filles (ici, elle s'appelle Helena ), c'est accompagné de votre fidèle ami Dogi que vous vous apprêtez à prendre des vacances après les épuisantes mais néanmoins exaltantes aventures que vous avez vécu (si, si ! ) trois ans auparavant dans Ys I et II. Malheureusement pour vous, Galban, l'antique démon, est revenu à la surface de la planète et a choisi comme par hasard de s'établir dans la contrée où vous vous rendez. Et vous voilà reparti.

Vous vous en seriez douté, Ys III est un jeu d'aventures suivant un peu le concept du R.P.G.( Role Playing Game ): Adol dispose de différents paramètres et de différents pouvoirs qu'il vous faudra gérer au cours de votre partie. Séparé en deux parties, l'écran







***YS III - Wanderers From Ys / YS I & II (coffret )***

***CDs pour CD-ROM PC ENGINE***

***Hudson Soft/Falcom***

***Prix : environ 400 FF chacun***

***Notes du claviste: - Ys III est aussi disponible sur Super Famicom. Nous supposons cette version excellente (nottament au niveau graphisme ).***

***- Beaucoup de gens prononcent le nom de ce jeu Y-S ("igrèque-aisse"), entre autres dans les boutiques parisiennes spécialisées dans les consoles japonaises.***

***Toute personne lisant le japonais peut s'apercevoir que YS se prononce "isse" et pas autrement...***

vous montre votre personnage ( de profil ) que vous dirigez à travers les différents lieux de l'histoire, et les indications dont vous avez besoin pour connaître vos capacités : votre niveau d'énergie ( en jaune ) et votre potentiel d'énergie indiquant le niveau maximum que vous pouvez obtenir ( en rouge ), potentiel qui augmente au fur et à mesure que vous acquérez des points d'expérience gagnés à chaque fois que vous tuez un adversaire. de même, chaque cadavre vous rapporte des points d'anneaux ( que l'on peut aussi acheter ) et de l'or. Les points d'anneaux vous permettent de faire fonctionner ces derniers que vous découvrirez tout au long de l'aventure. Il y en a cinq, chacun ayant une qualité particulière et consommant une quantité variable de points. Anneau de force, de temps, d'invulnérabilité, ils sont un facteur décisif dans la réussite de votre mission ; aussi utilisez-les avec discernement: retourner au royaume de Redmont ( votre point de départ ) pour acheter des points n'est pas toujours possible ( Je vous déconseille d'utiliser l'anneau d'invulnérabilité, il est beaucoup trop gourmand ). L'or vous permettra d'acheter, d'une part, un armement ( plusieurs modèles d'armures, de boucliers et d'épées à des prix variables et très élevés vu que le meilleur matériel vous sera concédé petit à petit après chaque étape ) et d'autre part, des points d'anneaux ou des objets magiques ( herbes régénérescentes, miroir paralysant...) ne fonctionnant qu'un nombre limité de fois. Au cours des six niveaux répartis en cinq endroits, vous découvrirez également des éléments qui vous seront d'un grand secours lors des affrontements contre les monstres de la fin. Il n'y a plus grand chose à dire sur le jeu : une progression facile, un niveau de difficulté moyen grâce aux sauvegardes effectuables à tout moment, à vous de trouver les armes, les passages et les bonnes personnes qui vous aideront à détruire Galban et Chester son âme damnée. Ayant une totale liberté d'action, il vous sera fréquent de retourner sur vos pas. heureusement, la beauté des graphismes et des couleurs, chatoyantes ou obscures, vives ou ténébreuses, qui vous plongent entièrement dans ce monde tout droit sorti des livres de Tolkien vous évitent de vous lasser. Une animation de qualité et de très belles images, dans le plus pur style des dessins nippons, servent de prélude et d'épilogue à l'aventure. Néanmoins, c'est un peu décevant : on voit un peu trop les pixels et l'animation est un peu trop saccadée par rapport à ce que peut offrir le CD-ROM. Ca n'en reste pas moins superbe, mais l'avènement des nouvelles machines comme le CDI ou la NEO-GEO nous rendent de plus en plus exigeant ( qu'il est loin le temps où nous nous fascinions pour les bips-bips de l'Amstrad ! ).

Ah, j'allais oublier la musique ( encore une transition géniale ). Douze CDs reprenant la bande-son des trois jeux, à laquelle a été rajoutée des chansons, sont disponibles dans le commerce. Ca veut tout dire. Voilà, j'ai pris pour base Ys III mais il est évident que les deux autres et le quatrième qui va bientôt sortir sur Super CD-ROM ( j'ai vu les démos : GLOUPS ! ) sont régis par les mêmes qualités. Vous, je ne sais pas, mais moi je ne suis pas prêt de sortis de la grande épopée de Ys.

Fin.

Nicolas RIMBERT

FANZINES

PIYO No5

En perpétuelle progression, ce sympathique fanzine gratuit (contre l'envoi d'une enveloppe timbrée) nous réserve encore plein de surprises... Une belle mise en page, quelques images scannées, de quoi réhausser l'image d'un canard fait dans son coin-coin (oui, je sais c'est nul !). Un seul point noir qui devrait sans aucun doute étre résolu d'ici l'impression de ces colonnes : le caractére vague et superficiel des articles qui se contentent souvent de quelques données chiffrées et de pas mal d'erreurs pour le synopsis des DA. Mais qu'importe cette brillante équipe mérite largement votre attention et votre courrier alors n'hésitez plus, écrivez-leur :

PIYO : Didier et Virginie FRANCHE, 6 Square Maryse Bastié, 94310 Orly.

MANGAZONE a annoncé un spécial "Shojo Manga", à savoir ces BD conçues pour les jeunes filles aux grands yeux remplis d'étoiles. Nous vous convions à ne pas le rater car il s'agit là d'une dimension du Manga trés intéressante et qui réserve d'excellentes surprises pour qui n'a jamais osé en feuilleter un... Pour tout renseignements écrire à l'association SAGA 68, rue Jacques Prévert, Bât. G, Apt. 141 95320 St-Leu-la-Forêt.

TSUNAMI, la derniére revue sur l'animation et le manga a fait paraître son No2 juste à temps pour BDEXPO. Son dossier MIYAZAKI, à l'instar de celui d'A.L. du No6, va permettre au public averti et moins averti de reconnaitre les chef-d'oeuvres Nippons. D'excellents articles sur Battle Angel Alita, l'un des derniers titres de la VIZ COMICS, et toujours autant d'infos sur les produits dérivés et les derniéres sorties sur le sujet, à ne pas manquer. Pour tout renseignements écrire à DURENDAL, 1 rue eugéne Varin 93170 BAGNOLET.

Nous avons enfin eu le plaisir de découvrir l'EFFET RIPOBE. Nous n'en dirons rien car il parait que "le silence répond aux imbéciles".

ANIMAG Vol 2 No2, de trés intéressants articles sur SPT Layzner, Crusher Joe, Lodoss War, Shurato et Walker Machine XABUNGLE. 5$95 US ANIMAG P.O. Box 31492 San Fransisco, CA 94131.

ANIME UK, No3, encore du Bubble Gum Crisis, un dossier Project A-KO et une pointe Masamune Shirow qui est décidemment à l'honneur de bien des revues... Ce bimestriel Anglais est toujous aussi bon, 40 F à la centrale d'achat ANIMECOM.

Protoculture Addicts n'a pas donné de ses nouvelles sur nos rives Françaises, nous

# EN AVANT LA MUSIQUE...

Rares sont les dessins animés dont les musiques originales sont sorties dans le commerce en France (on arrive déjà difficilement à trouver de simples génériques en 45t...). Pourtant, il fut une époque, de 1983 à 1986 où quelques disques vinyl ont été édités; en voici donc la liste. On remarque aussi que tous ces disques 33t sont d'origine française (pour les musiques et parfois aussi pour le dessin animé en lui-même).

## 1-Les disques "SABAN":

Haim SABAN et Shuki LEVY sont DEUX compositeurs et producteurs. Ils sont à l'origine d'un grand nombre de génériques de dessins animés et aussi de séries TV (Starsky et Hutch, Dare Dare Motus, Jayce, etc...). Ils travaillaient à l'époque beaucoup avec la société DIC de Jean CHALOPIN. De ce fait, on a eu la chance de trouver des 33t avec non seulement les génériques mais aussi des musiques de fond pour les séries qui eurent le plus de succès.

- LES MAITRES DE L'UNIVERS

* Année des sortie: 1984
* Nbre de chanson : 1
* Nbre de musiques : 11
* Nbre d'histoire : 1
* Références : POL 365/817 824-1 chez Polydor

Sur la première face, on trouve une histoire et le générique, par contre, sur l'aUtre face, il y a quelques musiques plus ou moins connues d'ailleurs, dont le fameux thème d'Orko le magicien.

- ULYSSE 31

Il existe deux albums, le premier, sorti en 1981, ne contient que des chansons et une histoire, mais dans le deuxième, sorti en 1983 sous le titre de "Ulysse 31 revient", on trouve quelques musiques,

* Année de sortie : 1983
* Nbre de chansons : 6
* Nbre de musiques : 8
* Références : POL 365/813 400-1 chez Polydor

Attention quand même, je vous rappelle que les musiques de fond de ULYSSE 31 sont japonaises à 90%. H.SABAN n'a composé que les génériques et les musiques de cet album sont juste celle déclinées sur des chansons et les premiers génériques, donc des musiques peu connues et peu interessantes.

- LES MYSTERIEUSES CITES D'OR

* Année de sortie : 1983
* Nbre de chansons : 3
* Nbre de musiques : 13
* Références : POL 365/813 891-1 chez Polydor

Un album recherché et convoité par beaucoup de fans ! Il contient une sélection des meilleures musiques (elles n'y sont pas toutes), ainsi que le générique et deux chansons.




- INSPECTEUR GADGET
* Année de sortie : 1983
* Nbre de chansons : 3
* Nbre de musiques : 19
* Références : POL 365/815 171-1 chez Polydor

Comme celui des Mystérieuse cités d'or, il contient une sélection des meilleures musiques avec le générique et deux chansons.

- BOMBER X
* Année de sortie : 1983
* Nbre de chansons : 4
* Nbre de musiques : 9
* Références : POL 365/815 141-1 chez Polydor

Cet album est un peu décevant : les chansons, à part le générique, ne sont vraiment pas terribles et les musiques inconnues pour la plupart.

**2-Les autres albums:**

- ASTERIX

Parmi les célèbres compositeurs français de musiques de films, tout le monde connait Vladimir COSMA (La Boum 1 et 2, l'étudiante, Michel Stroghoff,...). Il a déjà composé les musiques de deux ASTERIX :

– ASTERIX et la surprise de César (1985)
Année de sortie : 1985
Nbre de chansons : 2
Nbre de musique : 14
Réfrences : CA 681/660298 chez Carrére

– ASTERIX chez les Bretons (1986)
Année de sortie : 1986
Nbre de chansons : 1
Nbre de musiques : 19
Réferences : CA 682/66402 chez Carrére

- LES MONDES ENGLOUTIS
* Année de sortie : 1985
* Nbre de chansons : 2
* Nbre de musiques : 10
* Références : CA 681/66.278 chez Carrère

Là aussi, ce n'est qu'une petite sélection parmi toutes les musiques du dessin animé. Elles sont là aussi signées Vladimir COSMA.

- CLEMENTINE
* Année de sortie : 1986
* Nbre de chansons : 1
* Nbre de musiques : 14
* Références : POL 231/829 471-1 chez Polydor

Cette fois-ci, les musiques sont signées Paul KOULAK et Jean Daniel MERCIER. Le premier a déjà composé des musiques pour pas mal d'émissions TV (Fort Boyard) et le deuxième est l'auteur d'un grand nombre de génériques produits par IDDH (L'île au trésor, Démétan, l'oiseau bleu, Edgar, Dan et Danny...).

- LES HEROS DE L'ESPACE
* Année de sortie : 1980
* Nbre de chansons : 2
* Nbre de musiques : 10
* Références : PM 231/2c068-72037 chez PathÉ Marconi

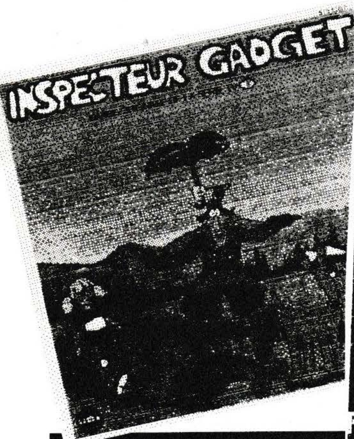
Cet album miracle contient les premiers génériques de Albator et de San Ku Kai ainsi que des musiques de ces dessins animés, et celles d'un film de Goldorak contre Mazinger sorti à l'époque. Rappelons que les musiques de ces dessins animés avaient été refaites par Eric CHARDEN et Didier BARBELIVIEN !

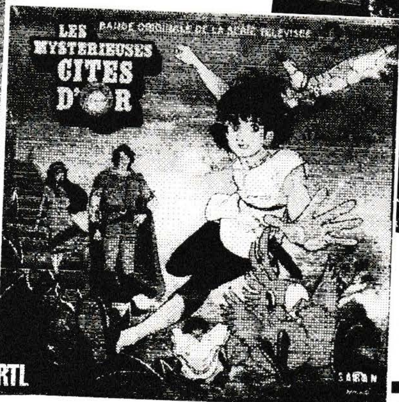
- LA FLUTE A SIX SCHTROUMPFS
* Année de sortie : 1975
* Nbre de chansons : 5
* Nbre de musiques : 10
* Références : POL 360/823 126-1 chez Polydor

Cet album contient les musiques et les chansons du film dU même nom. Les musiques sont signées Michel LEGRAND (Il était une fois l'espace, Il était une fois la vie)

Il existe encore d'autres albums avec des chansons par exemple, ainsi que des 45t où on peut trouver aussi quelques musiques originales, nous verrons tout cela plus tard...

OLIVIER






savons seulement que leur deuxième revue en date publiée chez IANUS Publication - Mecha Press- a sorti son No4 et qu'il traite en grande partie de Vottoms

Enfin vous saurez tout sur les projets de nouvelles publications d'ANIMARTE soit dans le courrier réservé aux adhérents soit dans le prochain numéro d'Anime Land qui sortira à la fin de l'année (juste pour l'ouverture du deuxiéme trophée de l'IDRAC).

## VOIR

AKIRA en français enfin à la vente grace à TF1 vidéo pour 120 F environ, un peu partout à en croire les cris de joies des fans...

"La table tournante" de Paul Grimault, le célébre maître de l'animation française vénéré plus que tout au Japon, est disponible à la vidéo pour 120 F également, valable dans toutes les grandes surface dans le rayon enfant (misére !). A ne manquer sous aucun faux prétexte, vous y découvrirait les oeuvres qui ont éveiller chez TEZUKA, TAKAHATA et MIYAZAKI la flamme de la passion de l'animation...

Manga corps, éditeur de vidéo outre manche, vient de sortir "DOMINION" I et II, ainsi que "Project A-KO" en anglais et en systéme PAL. Disponible au Virgin megastore pour un prix variable...

En Italie, YAMATO sort en vidéo, juste aprés BAOH, MACROSS le film et COBRA, deux nouveaux titres également en PAL et en italien, alors à quand des titres aussi intéressants en France messieurs les distributeurs ?

## Manifestations

BD-EXPO aura certainnement eu lieu lorsque vous lirez ceci. Certains bruits confirmerait la lancée du manga dans cette noble assemblée prés de gare d'Austerlitz, et ceci grâce au stand de la librairie Tonkam qui se livre désormais corps et âmes à ce créneau.

Une exposition TEX AVERY est prévue au magasin PRINTEMPS du Bld Haussmann à Paris pour la mi-Novembre.

Le deuxième trophée de l'IDRAC aura bien lieu le 19 Décembre et sera le lieu de rendez-vous des fétes de fin d'année de tous les fans d'animation.

## MINITEL

36 15 TOON, le 1er serveur sur l'animation. De nombreuses rubriques qui satisfairont tous les curieux, à tous les niveaux, émissions, nouveautés TV films ou vidéos, produits dérivés, boutiques, clubs, magazines, dialogues en direct etc. Le meilleur moyen de savoir tout en un temps record. Vous aurez la possibilité de vous brancher sur 36 14 aprés avoir amassé un ceratins nombre de crédits sur 36 15.

# -ANIMARTE-

## ANIMELAND-MOVE DESIGN-ANIMECOM

Ce mois-ci beaucoup de faits marquants vont secouer l'association ANIMARTE -dont vous faites peut être déjà partie- et cela au sein de tous les services qui la composent.

ANIME LAND tout d'abord qui grâce à vous augmente son réseau de distribution (merci à toutes les personnes qui nous ont communiqué les commerçants intéressés par notre revue). Un grand nombre de personnes ont répondu à notre offre de collaboration rédactionnelle ce qui augmentera notre efficacité tant au niveau des sujets que dans la rapidité de la mise en oeuvre du journal. Surtout si vous avez vous-même fondé votre journal, n'hésitez pas à nous en envoyer un exemplaire, nous en parlerons dans la rubrique "LIRE, ÉCOUTER, VOIR" afin de vous faire connaître. Enfin, la revue "Les années laser" nous ont offert une grande opportunité en nous accueillant dans leur équipe rédactionnelle, ce qui nous permettra de faire découvrir à un plus large public (un peu moins accro, avouons-le) les merveilles du Dessin Animé Nippon.

ANIMECOM se voue désormais aux supports audios et visuels, notre centrale d'achat ne vendant plus d'Animé Goods. Un nombre important de CD et de LD seront à la disposition de nos adhérents en pré-commande. La distribution de la plupart des revues européennes sur l'animation par notre centrale est en étude. Si vous manifestez un intérêt à découvrir MANGAZINE, KAPPA, DRAGON BALL ou ANIME UK écrivez nous pour nous le faire savoir... Enfin ANIMECOM va fonder également son propre journal. Vous désiriez tout connaître ses fameux produits dérivés, savoir ou les commander, à quoi ils ressemblent, comment les entretenir, comment s'en servir, comment monter une maquette ou bien savoir quels appareils acheter pour vos LDs et CDs... Vous le saurez désormais grâce à ANIMECOM, le journal des produits dérivés.

Pour terminer, sachez qu'ANIMARTE vous présentera lors du deuxième "trophée de l'IDRAC" de nombreux Dessins Animés, des invités prestigieux du monde de l'imaginaire et du fantastique. Co-organisateur de cette manifestation qui aura lieu à Paris du Samedi 19 au Lundi 21 Décembre (entrée payante), notre association sera fière de vous rencontrer durant ce Week-end également dédié aux jeux de rôle et à l'informatique...

A très bientôt !!!

## FRANCE

Adieu PATLABOR. La série dont nous avons abordé le sujet dans la réedition du No1 a disparu subitement de nos petits écrans. Encore un miracle de la technologie minitel et de la toute puissance du "Club Maudit". SHURATO et Papa longues jambes ont subis le même sort, pour quand la suite messieurs les programmeurs ? Pendant ce temps le"Club" n'hésite pas à nous ressortir ses plus belles rediffusions : une nouvelle fois Candy, Candy !

Sur M6 on prevoit deux nouvelles séries japonaises : "Nathalie et ses amies", ainsi que "Prostar". "Moi renart" sera remplacé par "le tour du monde en 80 jours".

Sur CANAL + les "Razmokets" succédent aux "SIMPSONS", des bébés qui portent un drôle de regard sur le monde...

## ITALIE

FREE KICK (Graine de champion) et Christophe COLOMB y sont débarqués ainsi que nos bonnes vieilles séries françaises "Il était une fois les Amériques" et "Marianne 1ere"...

## ESPAGNE

Nous pouvons résumer la situation là-bas en quelques mots :

-Dragon Ball,Dragon Ball,Dragon Ball,Dragon Ball...

## USA

Un grand pays mais qui ne peut guére compter, au niveau animation nipponne, que sur les vidéos sous-titrés qui se multiplient chez ANIMEIGO, US RENDITION et peut-être même VIZ comics qui devaient lancer leurs dessins animés en même temps que leur traduction de mangas

## JAPON

SÉRIE TÉLÉ : "Sailor Moon" remporte un tel succés qu'elle a réussi à détourner la premiére place à Nausicaa dans dans le classement des personnages de Novembre 92 du journal japonais ANIMAGE.

En Octobre s'est terminé les séries RANMA 1/2, Dragon Quest, YAWARA et FREE KICK. Une abondance de séries soit comiques, soit classiques (genre Nippon Animation) les ont remplacés : une nouvelle série de TOM SAWYER, CALIMERO, et du MAGICIEN D'OZ (version spatiale) et prévu pour bientot une troisiéme série de WATARU (conue uniquement dans sa version jeux vidéo).

VIDÉO D'ANIMATION : 10 OAV de prévus pour le hit des série de cette année, GPX CYBER FORMULA. Sortie de BASTARD, TOKYO BABYLON (du groupe de dessinatrice CLAMP...), fin de VIDÉO GIRL AI avec le sixiéme volume, fin de GUNDAM 0083 au volume 12 (nous y viendrons plus précisément dans le prochain numéro)... Et prévu pour bientot, "MEGAMISAMA, tiré du fameux MANGA de K. FUGISHIMA.

FILMS : En Aout sont sorties SILENT MOBIUS II et GUNDAM 0083, la version compilé de cette superbe série vidéo. Un second film de MOBILE POLICE PATLABOR est prévu pour 1993.

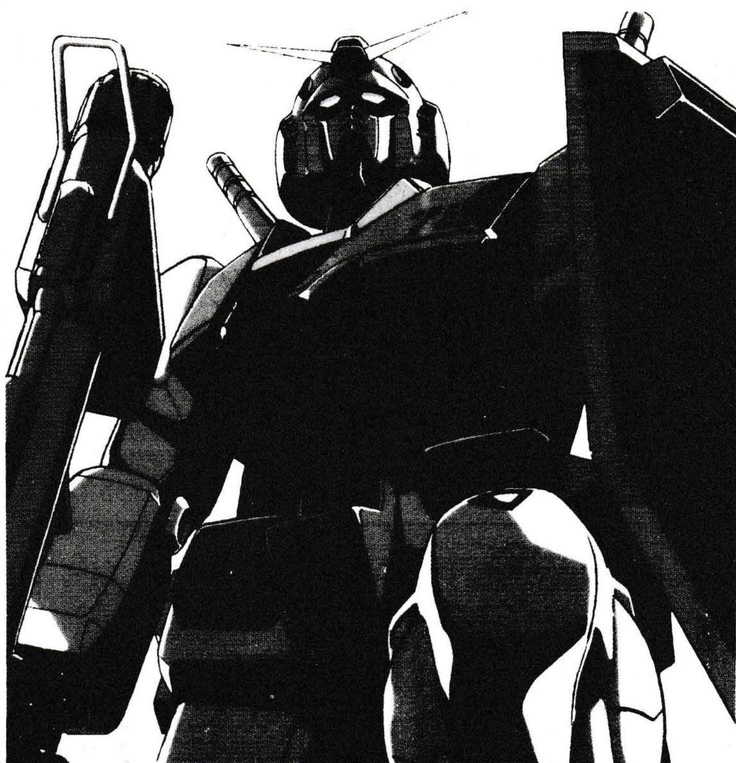
Leiji MATSUMOTO sort un nouveau film "HIKA NO KAZE NO AMMA". Une oeuvre hors du commun pour cet habitué des vaisseaux spatiaux et autres engins de la seconde guerre mondiale car il s'agit là d'un histoire d'abeilles humaines (pretexte à mettre en scéne ses fameux personnages féminins...) menacées par une force maléfique. Malheureusement ce film est exclusivement projeté dans un parc d'attraction japonais

Dans le prochain ANIMELAND : YAMATO II, TEX AVERY, le JAFCON 92, des nouvelles de nos voisins européens, ANIME QUEST, et un (trés) gros dossier GUNDAM...

N'hésitez pas à nous écrire pour nous donner votre appréciation du DA et de notre journal. Toutes les idées sont les bienvenus !

**ANIMELAND-ANIMARTE**
**15 Rue de Phalsbourg**
**75017 PARIS**

N'oubliez pas d'y joindre une lettre timbrée libéllée à votre adresse si vous désirez une réponse.



DEUXIEME CONVENTION DES JEUX DE SIMULATION

# TROPHÉE IDRAC 92

DES GRANDES ÉCOLES ET UNIVERSITÉS

## 19, 20 et 21 Décembre 1992 à PARIS

14, rue de la Chapelle, 75018 PARIS

Mo MARX DORMOY

**PLUS DE 50 HEURES DE PROJECTION !!**



**15 tournois de Jeux de Rôles** : AD&D, Championnat de France de ROBOTECH, Cyberpunk, WARHAMMER...

**Des Jeux de plateaux, des Wargames** : Formule Dé, Civilisation, Diadoques, sans oublier Diplomatie

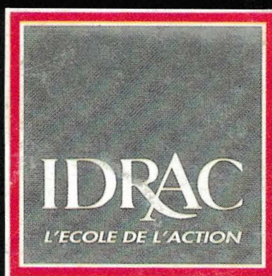
**Un espace informatique** : 30 PC 486, des consoles, et les meilleurs logiciels du moment. La présence des plus grands dessinateurs et écrivains Français venus dedicacer leurs oeuvres.

et...

**Un Festival de l'Animation Japonaise** et du Film Fantastique et Science-Fiction où vous pourrez voir durant plus de cinquante heures :

- *URUSEI YATSURA, MADOX-01, KIMAGURE ORANGE ROAD, VAMPIRE PRINCESS MIYU, BUBBLE GUM CRISIS, BUBBLE GUM CLASH, RIDING BEAN en sous-titré Anglais...* et bien d'autres chefs d'oeuvres parmi les titres les plus connus

**Un espace reservé à la Japanimation** vous permettra de retrouver boutiques, fanzines (Animeland !!) et associations.







**MANIFESTATION ORGANISÉE PAR O.T.I 92 ET LE BDE ESA.**

---

Pour recevoir un dossier complet présentant le détail des activités, retourner ce bulletin dûment rempli (ou recopié sur papier libre) à :

**O.T.I, 14, rue Henri Dunant, 94350 Villiers-sur-Marne**

NOM : ........................................ PRÉNOM : ........................................

ADRESSE : ........................................ CODE POSTAL : ........................................

VILLE : ........................................ AGE : ........................................

TEL : ........................................